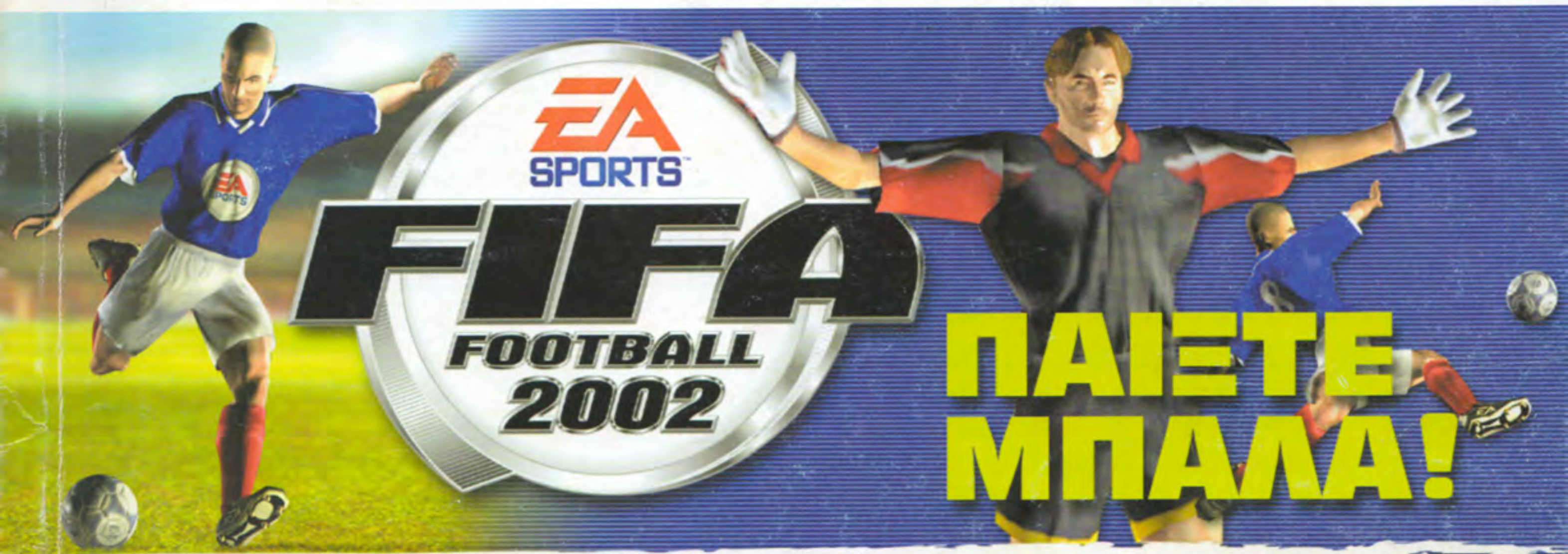
Η ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ GRAND PRIX 2001

ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΑΥΤΟ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΣΕ ΕΜΦΑΝΗ ΘΕΣΗ ΕΝΑ MOUSE & ΔΥΟ CD-ROMs

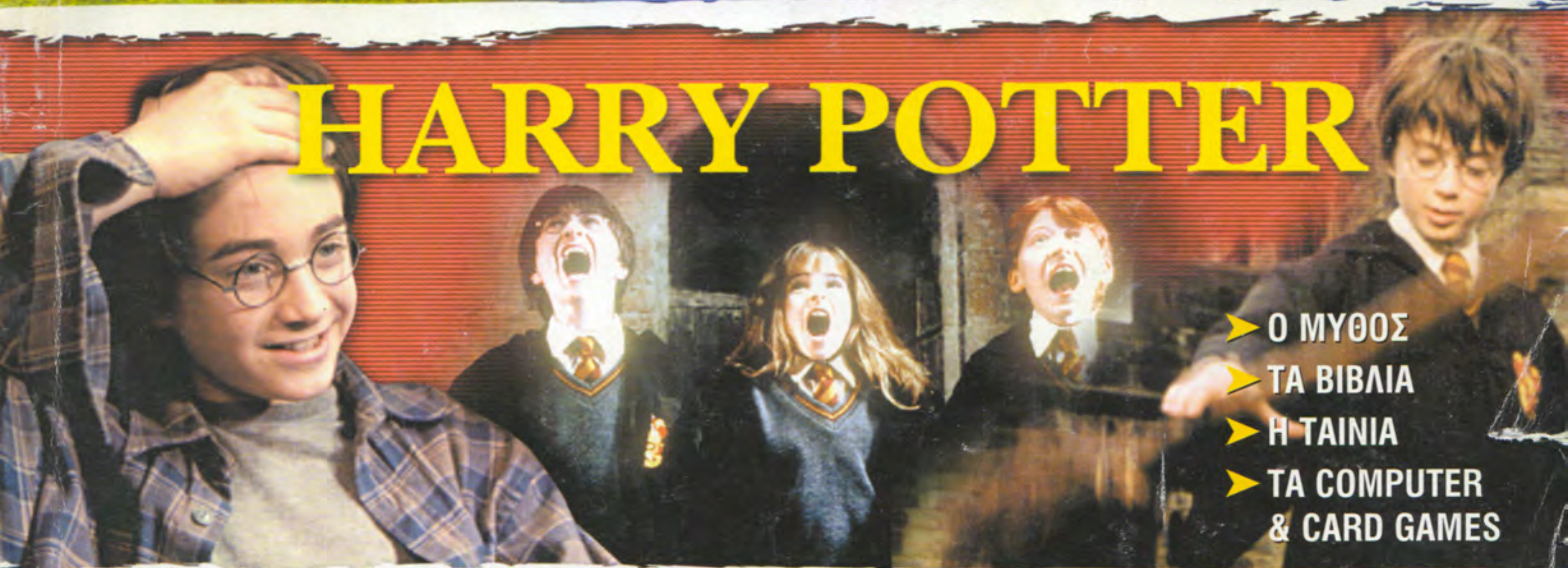
ΤΕΥΧΟΣ 146 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 € 5,87 2.000 ΔΡΧ.

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



ΠΑΙΞΤΕ ΜΠΑΛΑ!



HARRY POTTER

- Ο ΜΥΘΟΣ
- ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ
- Η ΤΑΙΝΙΑ
- ΤΑ COMPUTER & CARD GAMES



ΕΠΙΣΗΜΗ ΠΡΕΜΙΕΡΑ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ

Νέα πρωτοποριακή σειρά φορητών υπολογιστών

Hi-Grade 3400



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: PIII 1000
ΜΝΗΜΗ: 128MB
ΣΚΛΗΡΟΣ: 20GB
ΟΘΟΝΗ: 14.1TFT
CD/DVD/RW: DVD-ROM 8x
ΚΑΡΤΑ MODEM/ ΔΙΚΤΥΟΥ 56K & 10/100 LAN
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ: WIN ME
ΚΑΡΤΑ VIDEO: 2D GUT-64BIT
ΕΓΓΥΗΣΗ: 1 ΕΤΟΣ
ΠΡΟΣΘΕΤΑ: Κ.ΗΧΟΥ 3D 16BIT

ΚΩΔ: 389064
599.000ΔΡΧ.
1757,89€
8 ΑΤΟΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ 88.350ΔΡΧ. 259,29€

Hi-Grade 3400-1,2T



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: CELERON 1,2GHz TUALANTIN
ΜΝΗΜΗ: 256MB
ΣΚΛΗΡΟΣ: 30GB
ΟΘΟΝΗ: 14,1TFT
CD/DVD/RW: DVD-ROM 8X, CD-RW 4X4X32
ΚΑΡΤΑ MODEM/ ΔΙΚΤΥΟΥ 56K & 10/100 LAN
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ: WIN ME
ΚΑΡΤΑ VIDEO: 2D-GUT-64BIT
ΕΓΓΥΗΣΗ: 1 ΕΤΟΣ
ΠΡΟΣΘΕΤΑ: Κ. ΗΧΟΥ 3D 16BIT
ΒΑΡΟΣ 3 kgs

ΚΩΔ: 417521
699.000ΔΡΧ.
2051,36€
8 ΑΤΟΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ 103.100ΔΡΧ. 302,58€

ASUS Hi-Grade 9400



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: PIII 1000
ΜΝΗΜΗ: 128MB
ΣΚΛΗΡΟΣ: 20GB
ΟΘΟΝΗ: 14 TFT
CD/DVD/RW: DVD-ROM 8X
ΚΑΡΤΑ MODEM/ ΔΙΚΤΥΟΥ 56K & 10/100 LAN
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ: WIN ME
ΚΑΡΤΑ VIDEO: 3D- GU1- 64BIT INTEL
ΕΓΓΥΗΣΗ: 1 ΕΤΟΣ
ΠΡΟΣΘΕΤΑ: Κ. ΗΧΟΥ 3D 16BIT, I-LINK 1354, MP3 PLAYER EXTERNAL, ΒΑΡΟΣ 2.1 kg

ΚΩΔ: 402621
779.000ΔΡΧ.
2286,13€
8 ΑΤΟΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ 114.900ΔΡΧ. 377,20€

ΜΕ ΑΠΟΣΠΩΜΕΝΟ MP3 PLAYER

Με την αγορά κάθε φορητού υπολογιστή ΔΩΡΟ μια τσάντα και ο εκτυπωτής LEXMARK CJ-Z13

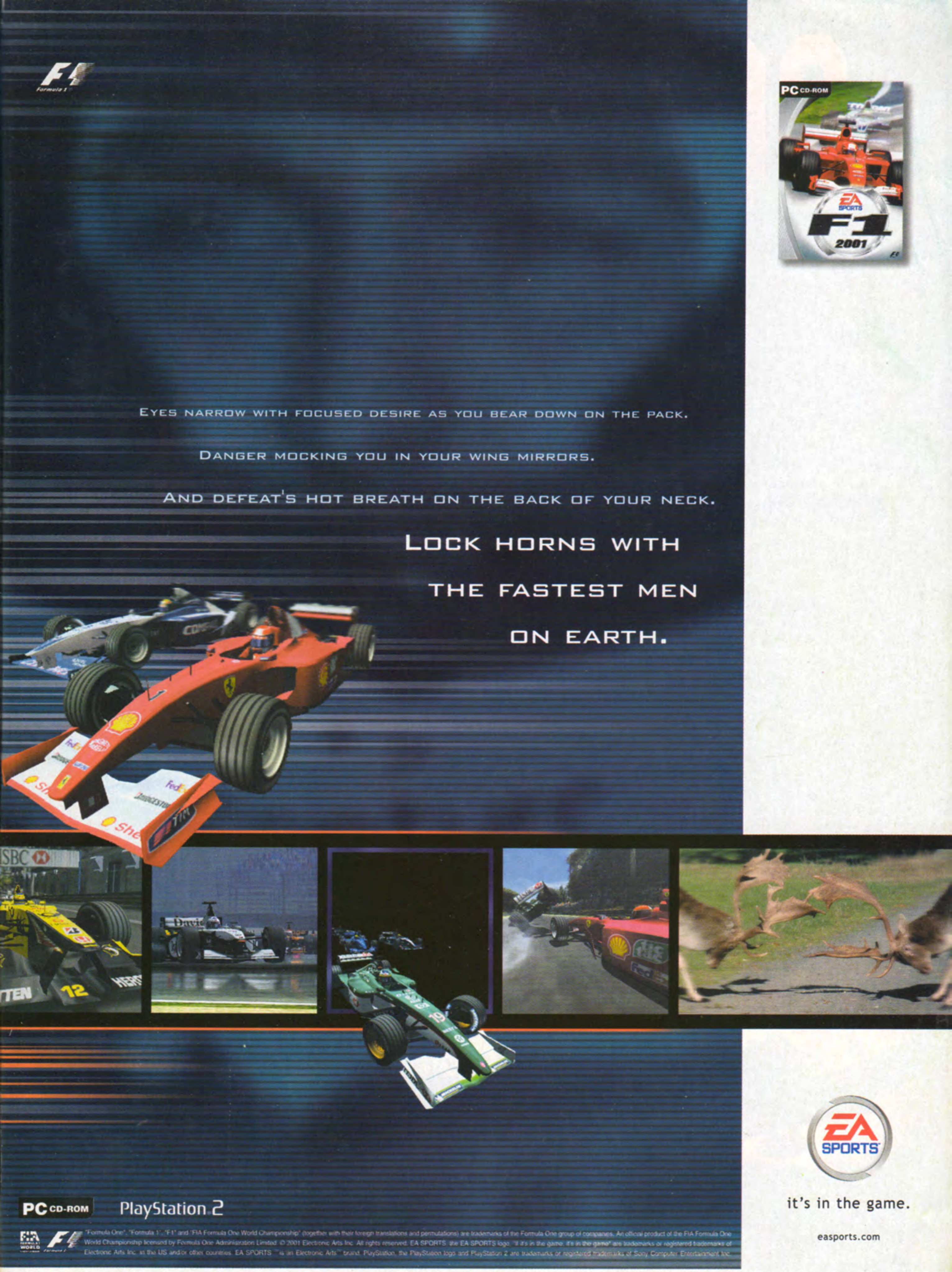


ΔΩΡΟ Συνολικής αξίας: 42.000δρχ./123,26€

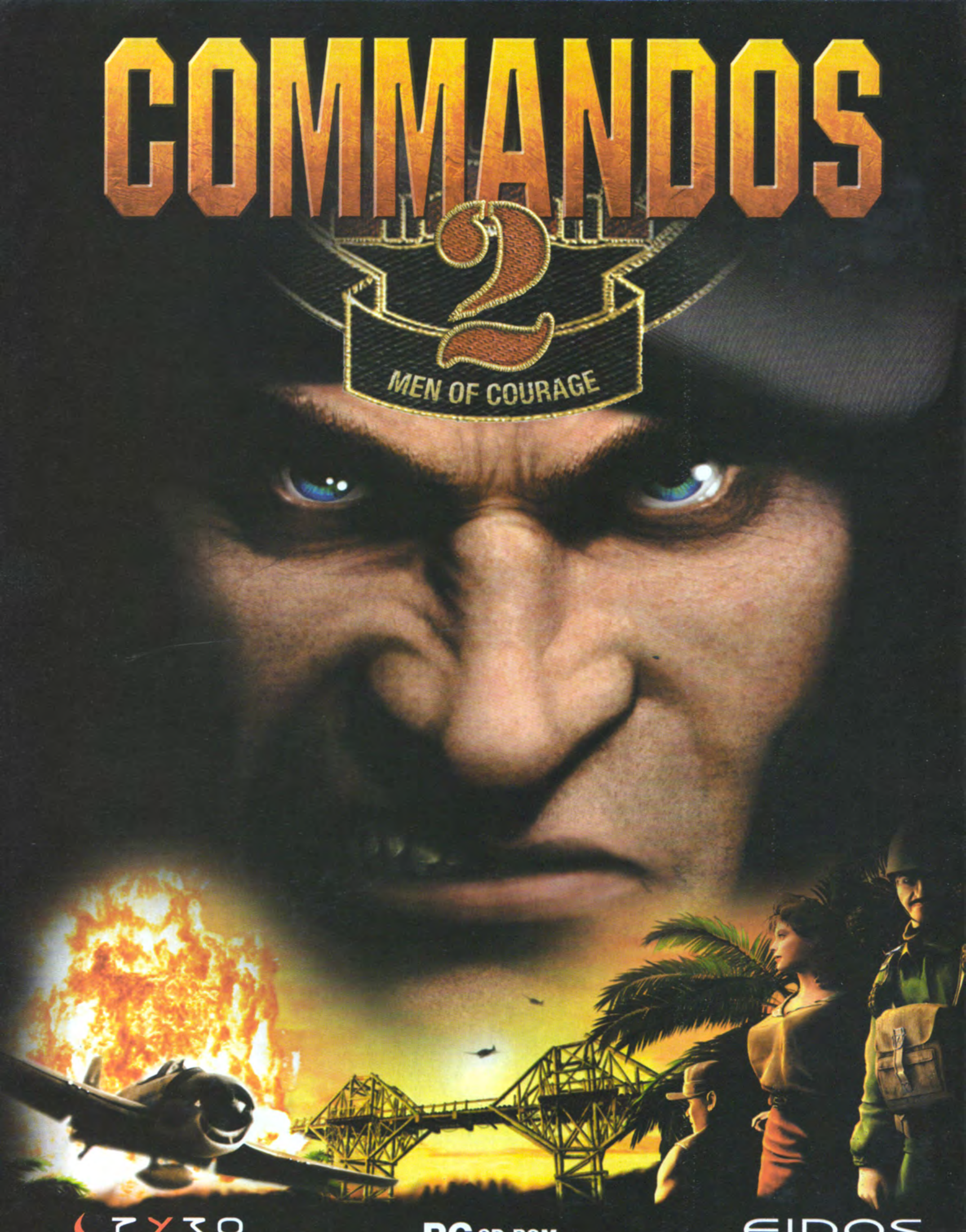
πλαισιο

ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ-ΨΥΧΙΚΟ-ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ-ΓΛΥΦΑΔΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ-ΣΥΝΤΑΓΜΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ

ΤΗΛ.: 0800-12345, FAX: 0800-67890



Eyes narrow with focused desire as you bear down on the pack.
Danger mocking you in your wing mirrors.
And defeat's hot breath on the back of your neck.
Lock horns with the fastest men on earth.
PC CD-ROM
PlayStation 2
it's in the game.
easports.com
"Formula One", "Formula 1", "F1" and "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited. © 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA SPORTS, the EA SPORTS logo, "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation, the PlayStation logo and PlayStation 2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



COMMANDOS
2
MEN OF COURAGE

Editorial

Να δω τι θα προλάβω να γράψω αυτόν το μήνα! Καταρχήν, καλό χειμώνα - επιτέλους! Είχα αρχίσει πια να πιστεύω ότι θα βγάζαμε τα Χριστούγεννα με κοντομάνικα και βατραχοπέδιλα. Ευτυχώς, βγήκα -για άλλη μία φορά- ψεύτης.

Αφού διαβάζετε αυτή τη σελίδα, σημαίνει ότι καταφέρατε να... ξηλώσετε το mouse μπροστά από το εξώφυλλο του τεύχους. Ελπίζω να μην του προξενήσατε σοβαρή ζημιά από τη μανία σας! Δεν μπορείτε να πείτε, πάντως, αυτόν το μήνα το "PC Master" σας επιφύλασσε πολλές εκπλήξεις. Εκτός από το ποντικάκι τον Διαμαντή, θα βρείτε και ένα Multimedia CD-ROM από την ΚΑΪΣΣΑ (εκτός από το CD του "PC Master"), το οποίο θα σας διδάξει με απλά μαθήματα πώς να παίξετε το card game "Magic: The Gathering". Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ που είμαι ανεπίδεκτος σε τέτοιου είδους παιχνίδια, θα το αξιοποιήσω.

Εκπλήξεων συνέχεια: Στο τεύχος αυτό θα βρείτε την πρόσκληση για το πολυαναμενόμενο Grand Prix του "PC Master", ενώ στο συνοδευτικό CD αυτό που λείπει από το περιοδικό: τη στήλη "Most Wanted"! Στο εξής το "PC Master" θα δημοσιεύει τις λύσεις σε PDF format, ώστε και χώρο να εξοικονομούμε στο περιοδικό για άλλα πράγματα, αλλά και εσείς να έχετε τη λύση στα χέρια σας όταν τη χρειάζεστε. Φοβερό;

Στο κυρίως τεύχος, τώρα -ναι, ναι υπάρχει και αυτό- θα βρείτε ένα εκτενές αφιέρωμα στον Harry Potter, ενόψει της πρεμιέρας της ομώνυμης ταινίας, το οποίο συνοδεύεται από έναν μεγάλο διαγωνισμό, καθώς και ένα αφιέρωμα στην κονσόλα της Microsoft, το "πολύ" Xbox, το οποίο αναμένεται να φέρει τα πάνω-κάτω στη σχετική αγορά, τερματίζοντας ουσιαστικά το μονοπώλιο της Sony και του PlayStation. Τώρα, αν θα ανταποκριθεί στις προσδοκίες αυτές, δεν μπορώ να το ξέρω. Ιδωμεν.

Δεν σας λέω Καλή Χρονιά, Καλά Χριστούγεννα και τα τοιαύτα, διότι θα τα ξαναπούμε πριν από τις γιορτές. Εις το επανιδείν, λοιπόν...

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΔΩΡΟ ΕΝΑ MOUSE!

Θεματολογία













98 FIFA 2002



104 Spiderman



110 Atlantis III



116 Flight Simulator 2002

Game Club



120 End of Twilight



128 Championship Manager 01/02



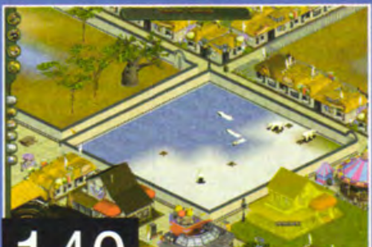
124 Passage



132 Icewind Dale: Heart of Winter



136 Super Bust a Move



140 Zoo Tycoon



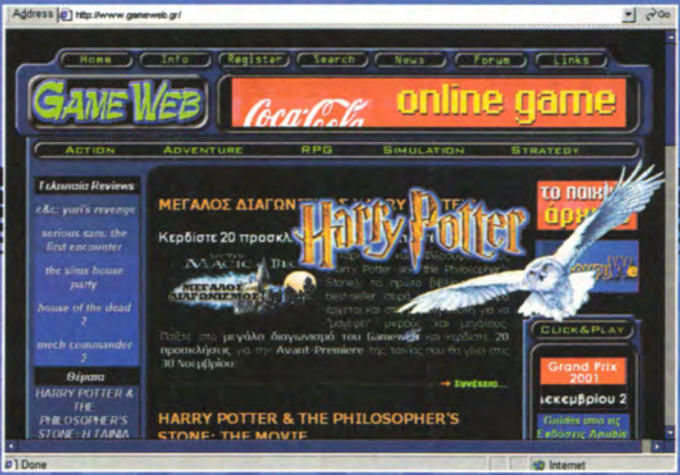
144 Arabian Nights

PCmaster CD-ROM
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Ηλίας Καφούρος, Κίμωνας Κεκές, Χάρης Κλάδης, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Στάθης Λαμπρόπουλος, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Ορέστης Μανούσος, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

PC MASTER & GAMEWEB SITES





Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

>>> PC MASTER SITE

Πολλά είναι τα updates που έχουν γίνει τον τελευταίο καιρό στο επίσημο site του περιοδικού μας. Ας δούμε μαζί τα σημαντικότερα από αυτά:

EDITORIAL

Στη στήλη αυτή προστέθηκαν τις τελευταίες εβδομάδες τα θέματα "SoundBlaster: Τέρμα στα free updates", "Ελληνας ο παγκόσμιος πρωταθλητής στο Kick Off" και "Harry Potter & The Philosopher's Stone: The Movie", προσφέροντας στους επισκέπτες του site άμεση ενημέρωση για την τρέχουσα επικαιρότητα. Η παρουσίαση της μεγάλης επιτυχίας της κατάκτησης του παγκόσμιου πρωταθλήματος του Kick Off από Ελληνα gamer υπήρξε σίγουρα μια στιγμή με "ειδική" βαρύτητα, αφού ο Αλκης μας γέμισε όλους με χαρά για το θρίαμβό του.

ΝΕΑ

Οι καινούριες κάρτες γραφικών, το Xbox αλλά και οι δηλώσεις του Μανώλη Μαυρομάτη για το FIFA 2002, το οποίο σπικάρισε στην ελληνική φυσικά έκδοσή του, υπήρξαν ορισμένες από τις κυριότερες ειδήσεις με τις οποίες ασχολήθηκε η στήλη "Νέα" τον τελευταίο μήνα.

ΜΑΓΕΙΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ "PC MASTER"

Η... άτακτη συντάκτρια Ζωή Μαρμαρά προσφέρθηκε να μεταφέρει στους επισκέπτες του PC Master site την απαράμιλλη γνώση της στη... μαγειρική! Ηδη οι δύο πρώτες συνταγές της, "Κοκορετσάκι αλά PC Master" και "Καραβίδας μαριναρισμένος" έχουν γίνει ανάρπαστες!

GAMEWEB <<<

Και στο GameWeb, όμως, συνέβησαν πολλά το μήνα που μας πέρασε. Ας τα πάρουμε από την αρχή:

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ HARRY POTTER

Με την ευκαιρία της προβολής και στη χώρα μας της νέας κινηματογραφικής ταινίας με πρωταγωνιστή τον Χάρι Πότερ, το GameWeb διοργάνωσε έναν διαγωνισμό με δώρα 20 προσκλήσεις για την avant première! Ηταν μια προσφορά που κατέστη δυνατή έπειτα από πολλές προσπάθειες, αφού οι θέσεις για την πρεμιέρα ήταν ιδιαίτερα περιορισμένες.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ HARRY POTTER

Ο Χάρι Πότερ είχε την... τιμητική του τις τελευταίες εβδομάδες στο GameWeb, αφού, εκτός από το διαγωνισμό που προαναφέραμε, υπήρχε μεγάλο αφιέρωμα στο δημοφιλή ήρωα με άρθρο και πλούσια downloads (trailers, wallpapers, desktop theme, winamp skin και screensavers)!

LORD OF THE RINGS

Το GameWeb δεν ήταν, βέβαια, δυνατόν να ξεχάσει τους πολυπληθείς φίλους του Tolkien και της νέας ταινίας που βασίζεται στο έπος του με τίτλο "Lord of the Rings", η οποία σε λίγο θα προβάλλεται στους κινηματογράφους όλου του κόσμου. Ετσι, οι φίλοι του GameWeb μπορούν να βρουν στο αγαπημένο τους site έναν νέο browser, αλλά και wallpapers, screensavers και trailers από τον "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών"!

ΤΙ ΣΑΣ... ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ!

Λίγα λόγια για όσα οι υπεύθυνοι του PC Master site και του GameWeb ετοιμάζουν για εσάς το μήνα που έρχεται:

- Μεγάλος διαγωνισμός Lord of the Rings με πλούσια δώρα έρχεται στο GameWeb, λίγο πριν από την παγκόσμια πρεμιέρα της ταινίας που έχει οριστεί για τις 19 Δεκεμβρίου.
- Ενα φωτογραφικό αφιέρωμα με πρωταγωνιστές... γνωστούς σας συντάκτες και πολλά, ανανεωμένα downloads σάς περιμένουν στα δύο sites μας.
- Δύο νέα editorials με θέματα-έκπληξη θα ανέβουν μέσα στις επόμενες ημέρες στο site του "PC Master".
- Και, βέβαια, όπως πάντα, και στα δύο sites η ενημέρωση θα είναι συνεχής με όλες τις τελευταίες ειδήσεις από το χώρο της πληροφορικής και των PC games.

Αυτόν το μήνα το CD μας ξεχωρίζει για αρκετούς λόγους. Αν και για τους περισσότερους ο πιο τρανταχτός τίτλος είναι το demo του FIFA 2002, δεν πρέπει να παραβλέψουμε το εκπληκτικό Runaway και το προφητικό Uplink! Ενδιαφέρον παρουσιάζουν και το αφιέρωμά μας στην demo scene, με αρκετά καλά κομμάτια που βρίσκονται στην κατηγορία EXTRAS, καθώς και οι αναφορές μας σε κάποιες ελληνικές παραγωγές που αξίζουν τουλάχιστον ένα "μπράβο" για την προσπάθεια. Οπως πάντα, πλούσια είναι τα περιεχόμενα των trailers, patches, updates και screenshots. Καλή διασκέδαση...

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

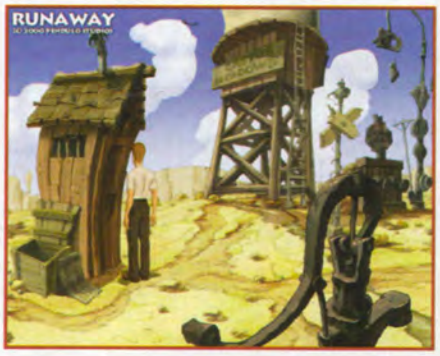


Demos

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

Εταιρεία: *Pendulo Studios*
Απαιτήσεις: *Pentium 200 MMX, 64MB RAM, SVGA*

Ιδού ένα παιχνίδι περιπέτειας που είχαμε χρόνια να δούμε. Σαφώς κλασικό, με καρτουνίστικο σχέδιο και ύφος που παραπέμπει στα πρώτα Monkey Island (και ειδικά στο 3ο), το παιχνίδι συνδυάζει τα δισδιάστατα με τα τρισδιάστατα γραφικά με έναν, αν μη τι άλλο, πρωτότυπο τρόπο. Το demo αυτό είναι τεράστιο (κοντά στα



200MB), όσοι το δείτε, όμως, θα συμφωνήσετε ασφαλώς πως πρόκειται για ένα από τα πιο ενδιαφέροντα adventures που έχουμε δει τον τελευταίο καιρό. Το Runaway αποτελεί ισπανική παραγωγή, το playable demo, όμως, που εξασφαλίσαμε για εσάς είναι στην αγγλική γλώσσα. Σημειώστε ότι το παιχνίδι διαθέτει μερικούς παράξενους και πρωτόγνωρους χαρακτήρες: έναν hitman της μαφίας, έναν αιωνόβιο Αμερικανό ιθαγενή, έναν Λατίνο άγιο (!)... νομίζω ότι πήρατε μια πρώτη γεύση τού τι σας περιμένει.

Κάθε χαρακτήρας έχει ξεχωριστή προσωπικότητα και όλοι διαθέτουν υψηλό βαθμό τεχνητής νοημοσύνης, η οποία τους επιτρέπει να δρουν και να εξελίσσονται σαν πραγματικές οντότητες. Σημειωτέον ότι το παιχνίδι απευθύνεται μάλλον σε πιο "ώριμο" κοινό, αφού και ως ύφος αλλά και ως εκτέλεση μάλλον δεν ανταποκρίνεται στις μικρότερες ηλικίες. Η περιπέτεια αρχίζει στη Νέα Υόρκη το έτος 2000 και σας τοποθετεί στο ρόλο του Brian, ενός νεαρού άνδρα που ετοιμάζεται να αποφοιτήσει από το κολέγιο. Δέχεται επίθεση από τη μαφία χωρίς ποτέ να καταλάβει το λόγο, ενώ το μόνο που του μένει να κάνει είναι να την... "κάνει"! Μαζί του, μάλιστα, σέρνει και μια όμορφη στριπτιζέζ. Το παιχνίδι εξελίσσεται γύρω από την προσπάθεια του ήρωα να ξεφύγει από τη μαφία και πλαισιώνεται από την αλλαγή του εγωκεντρικού χαρακτήρα του σε έναν άνθρωπο που μαθαίνει να συνεργάζεται με τους άλλους. Το παιχνίδι είναι γεμάτο με συναισθήματα, κα-

TRAILERS

- FATHERDALE
- GORASUL
- X-COM ENFORCER

UPDATES

- FINAL ALERT: YURI'S REVENGE EDITOR
- POOL OF RADIANCE PATCHES
- STARCRAFT MOD PATCHES

DRIVERS

- LOGITECH MOUSE DRIVERS: Drivers για τα ποντίκια της Microsoft.
- WINDOWS XP DRIVERS: Windows XP drivers για κάρτες ήχου της SoundBlaster, καθώς και ο απαραίτητος Detonator.

SCREENSHOTS

- FORMULA 1 2001
- FATHERDALE
- FLIGHT SIMULATOR 2002

UTILITIES

- WINACE: Η τελευταία έκδοση του γνωστού προγράμματος συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων WinAce.
- WINRAR: Η τελευταία έκδοση του γνωστού προγράμματος συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων WinRar.

θώς η πικρή αλήθεια που κρύβεται σε αυτό έχει να κάνει με τη φύση του ανθρώπου. Κανείς δεν είναι αυτό που μοιάζει. Δολοφονίες, χρήμα, φιλοδοξία, θρησκεία και ψέματα, πολλά ψέματα! Η home page του Runaway βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.pendulostudios.com/.

FIFA 2002

Εταιρεία: *Electronic Arts*
Απαιτήσεις: *Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 3D video card*



Οι δρόμοι αδειάζουν, αρχίζει το ματς... Ετοιμαστείτε για μια πρόγευση της νέας δημιουργίας της EA Sports, του ανανεωμένου FIFA 2002 (πώς δεν το έβγαλαν FIFA XP;). Ξεχάστε τον αυτοματοποιημένο και ανιαρό χειρισμό του FIFA 2001. Το νέο σύστημα πάσας σάς επιτρέπει να βάλετε δύναμη και κατεύθυνση, αυξάνοντας κατακόρυφα την ποιότητα του gameplay, αν και αρχικά ίσως σας ξενίσει. Εκπληκτικές δυνατότητες και θέαμα προσφέρει το κουμπί για 1-2 ανάμεσα στους παίκτες μιας ομάδας, ενώ εντυπωσιακά είναι τα γραφικά - με λίγο αμφιλεγόμενους φωτισμούς - σε αυτό το παιχνίδι που διανθίζεται από την αναμετάδοση του θρυλικού Μανώλη Μαυρομάτη. Μουντιαλικές βραδιές θα αναβιώσουν μπροστά από τον υπολογιστή σας υπό τους αλαλαγμούς του πιο cult speaker του ελληνικού αθλητισμού. Μοναδικό μελανό σημείο του παιχνιδιού κρίνεται η απουσία του ελληνικού πρωταθλήματος. Εμφανίζεται μόνο ο Ολυμπιακός και ο ΠΑΟΚ στο γκρουπ Rest of Europe (σε μερικούς αγώνες, πάντως, εμφανίζονται διαφημίσεις της εφημερίδας "Πρωταθλητής" μέσα στο γήπεδο. Είναι τυχαίο άραγε;).

Στο demo που συμπεριλαμβάνεται στο CD αυτού του μήνα θα έχετε ως μοναδική επιλογή το παιχνίδι Manchester - Arsenal, ένα ντέρμπι που είναι αρκετό για να σας πείσει για τις δυνατότητες του νέου FIFA. Φυσικά, είναι η αγγλική έκδοση, οπότε ξεχάστε την αναμετάδοση. Τέλος, ένα σημείο που μου έκανε εντύπωση, είναι ότι στο εξώφυλλό του απεικονίζεται ο Λάμπρος Χούτος (πού τον θυμήθηκαν)! Φυσικά, παράλληλα με την ενασχόλησή σας με το demo του παιχνιδιού, οφείλετε να διαβάσετε την εξασέλιδη παρουσίαση του φίλου μας Τουλιά, ο οποίος μόλις έμαθε ότι ήρθε το FIFA 2002, έκανε μόνο 15 λεπτά μέχρι να εμφανιστεί λαχανιασμένος στα γραφεία μας. Επομένως, και μόνο γι' αυτή την προσπάθειά του αξίζει λίγη από την προσοχή σας. Καλά, μη χειροκροτάτε κιόλας!



Οσοι ενδιαφέρεστε, θα βρείτε περισσότερα καλούδια για το FIFA 2002 στη διεύθυνση (http://www.fifafootball2002.ea.com).

Μην ξεχάσετε: *Δείτε στην κατηγορία SOLUTION, τη λύση του Oni σε .pdf format. Τα δύο πρώτα μέρη της λύσης δημοσιεύθηκαν ήδη στο περιοδικό τους μήνες Σεπτέμβριο και Οκτώβριο, ενώ το τρίτο και τελευταίο δημοσιεύεται για πρώτη φορά. Ακόμα, στην κατηγορία UPDATES θα βρείτε την τελευταία έκδοση του δημοφιλέστατου editor για το Red Alert 2, όλα τα απαραίτητα patches για να παίξετε χωρίς προβλήματα το δημοφιλέστατο RPG και, τέλος, τα patches του Starcraft που χρειάζεστε για να απολαύσετε στο maximum όσα έχει να σας προσφέρει η στήλη "Modified Gaming" αυτόν το μήνα.*

EXTRAS

Πλούσια και αυτόν το μήνα η κατηγορία extras, στην οποία ξεχωρίζει η κατηγορία demo scene με πολλές ενδιαφέρουσες παραγωγές.

▸ **CALCULATOR:** Ενας calculator με πολλές εξελιγμένες δυνατότητες και μάλιστα κατασκευασμένος από ελληνικά χέρια. Αξίζει! Δείτε την προσωπική σελίδα του δημιουργού στη διεύθυνση http://www.technologismiki.com/aris/greek/.

▸ **DEMO SCENE:** Αφιέρωμα στην demo scene με ελληνικά demos από το Digital Nexus 2001 (και όχι μόνο) αλλά και από τους εκπληκτικούς Orion (http://perso.wanadoo.fr/graindescene/orion/productions.htm). Απολαύστε τα!

▸ **D'NI LEGACY:** Ενα fan game βασισμένο στο περιβόητο Myst. Να, λοιπόν, που το βρήκαμε κι αυτό και σας το παρουσιάζουμε σε πλήρη έκδοση. Η σελίδα του παιχνιδιού βρίσκεται στη http:// vqintertainment.com/dnilegacy/.

▸ **ΕΛΛΗΝΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ADVENTURE GAMES:** Τη δουλειά τριών Ελλήνων δημιουργών ερασιτεχνικών adventure games μπορείτε να δείτε στο CD-ROM που κρατάτε στα χέρια σας (ή, για την ακρίβεια, έχετε στο drive σας). Μην παραλείψετε να επισκεφθείτε και τη home page τους (http://gac.gamespage.com).

▸ **HACKMAN HEX EDITOR:** Ακόμα ένα πρόγραμμα από τον Αριστοτέλη Χαραλαμπάκη και την "Τεχνολογισμική". Πρόκειται για έναν εξαιρετικό hex editor, με πληθώρα δυνατοτήτων.

▸ **INTERACTIVE FICTION COMPETITION 2001:** Ολες οι συμμετοχές του ετήσιου διαγωνισμού Interactive Fiction. Η σελίδα του διαγωνισμού βρίσκεται στη διεύθυνση http://ifcomp.org/.

▸ **MP3 KINGDOM:** Κομμάτια από τα soundtracks των Gothic και Myth 3.

▸ **NON READ ONLY:** Αλλάξτε μαζικά αρχεία από Read Only σε Non-Read Only.

▸ **PEER-TO-PEER FILE SHARING:** Τα κορυφαία KaZaA, Audiogalaxy και SwapNut. Enjoy!

▸ **STEREOGRAMS:** Μπόλικα στερεογράμματα for your viewing pleasure. Μη δείτε όλα τα στερεογράμματα μονομιάς, γιατί τα μάτια σας είναι πιθανόν να κουραστούν ύστερα από 7-8 προσπάθειες.

Next generation

ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ Ή ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ;

NOKIA 5510

www.nokia.com

info

Η νέα γραμμή κινητών τηλεφώνων από τη Nokia είναι, αν μη τι άλλο, εντυπωσιακή. Μπορεί η συσκευή που βλέπετε να μην είναι η μικρότερη και ελαφρύτερη (διαστάσεις 134x58x28 mm και βάρος 155 γραμμάρια), αλλά τα προσόντα της είναι από τα "πλουσιότερα" που έχουμε δει! Και τι δεν έχει το Nokia 5510: Digital Music Player και Recorder, Audio Manager PC software για την αντιγραφή CDs, οργανώνει και κατεβάζει από το Διαδίκτυο αρχεία μουσικής, χρησιμοποιώντας τη σύνδεση με PC, διαθέτει FM stereo radio, πληκτρολόγιο για πλήρη πληκτρολόγηση κειμένων, 5 games, WAP, multiple chat, αποστολή πολλαπλών μηνυμάτων SMS... ουφ! Μη σας ξενίζει το παράξενο σχήμα. Η νέα πολυσυσκευή της Nokia λανσάρει ένα νέο lifestyle τόσο στην "κουλτούρα" του κινητού όσο και στην ασύρματη δικτυακή επικοινωνία, οπότε ήταν λογικό να προσπαθήσει να "περάσει" ένα νέο, διαφορετικό design. Η συσκευή διατίθεται ήδη στη χώρα μας, σε χρώματα κόκκινο και μπλε.



ΑΚΟΥ ΝΑ ΔΕΙΣ...

TDK TREMOR S150



www.tdk.com

info

Εχετε προσέξει ότι τον τελευταίο καιρό τα ηχεία των υπολογιστών έχουν αρχίσει να "μεταλλάσσονται", όχι τόσο σε απόδοση όσο σε όψη; Ακόμα μία, πρωτοποριακής σχεδίασης, πρόταση από την TDK, που υλοποιείται γύρω από τη σειρά TREMOR. Τα ηχεία είναι multimedia, μπορούν δηλαδή να συνδεθούν με πληθώρα συσκευών και αποδίδουν ήχο υψηλής ποιότητας. Εντυπωσιακό είναι το subwoofer, ισχύος 2x21Watts! Συνολικά, το σύστημα αποδίδει έως 150Watts, ενώ η συχνότητά του είναι στα 50Hz - 20KHz. Σίγουρα είναι από τα πιο εντυπωσιακά κομμάτια που έχει να προτείνει η εταιρεία (κυκλοφορούν και μικρότερες εκδόσεις, οι S80 και S60) και θα δώσουν άλλη αίσθηση στο καταθλιπτικό, γεωμετρικό desktop σας...

PORTABLE CD-MP3 DIGITAL JUKEBOX

TDK MOJO CD-MP3

www.tdk.com

info

Θέλω να παραδεχτείτε όλοι ότι αυτή η συσκευή μοιάζει με το διαστημόπλοιο Enterprize! Ωραία, είμαστε σύμφωνοι τουλάχιστον σε αυτό. Ομως, το MOJO δεν είναι διαστημόπλοιο, αλλά το πρώτο φορητό CD-MP3 Digital Jukebox! Προικισμένο με όλα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά ανάγνωσης και αναπαραγωγής (MP3 CD, audio CD, CD-R αλλά και CD-RW), το MOJO φέρει αρκετά έξτρα στοιχεία που το κάνουν να ξεχωρίζει από άλλες παρόμοιες συσκευές του είδους. Μπορεί να αναγνωρίσει και να καθοδηγήσει το χρήστη στα περιεχόμενα ενός CD, βάσει των δεδομένων που μπορούν να συνοδεύουν κάθε μουσικό κομμάτι (artist, title, album και κάθε είδος μουσικής). Ακόμα, η συμπαγής κατασκευή του και ο πρωτοποριακός σχεδιασμός του υπογράφουν μια καλαίσθητη και λειτουργική συσκευή, που δεν αποκλείεται να γίνει γρήγορα μόδα.



ΓΙΑ ΜΙΑ ΧΟΥΦΤΑ PDAs

TREO 180

www.handspring.com/

info

Μια νέα γραμμή συσκευών παλάμης από τη Handspring, η οποία συνδυάζει μια φορητή συσκευή PDA με κινητό τηλέφωνο. Φαινομενικά οι διαφορές με άλλα PDAs είναι ελάχιστες. Οι νέες συσκευές Treo μπορούν να στείλουν και να λάβουν e-mail και instant messages, να σερφάρουν στο Δίκτυο και, φυσικά, να κάνουν τα απαραίτητα τηλεφωνήματα. Οι συσκευές είναι βασισμένες στο λειτουργικό Palm και, αρχικά, θα υλοποιηθούν σε μοντέλα που θα στοιχίζουν από 400 έως 500 δολάρια και θα έχουν ασπρόμαυρες οθόνες. Ενα μοντέλο με έγχρωμη οθόνη αναμένεται προς τα μέσα της επόμενης χρονιάς. Τα Treos λειτουργούν με τα δίκτυα κινητής τηλεφωνίας, τόσο της Ευρώπης όσο και της Αμερικής. Ενα διακριτικό έλασμα σκεπάζει την οθόνη προστατεύοντάς την, ενώ η συσκευή διαθέτει και όλα τα απαραίτητα προσόντα ενός κινητού, όπως caller ID, conferencing και call history.





ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΓΙΑ... ΠΩΡΩΜΕΝΟΥΣ!

T65 X-WING STARFIGHTER

www.lego.com

info

Το T-65 X-Wing αποτελεί την κορυφή της τεχνολογίας της Incom. Ταχύτατο, βαριά οπλισμένο, με συστήματα πλοήγησης και μάχης υψηλής τεχνολογίας, είναι ο απόλυτος αστρικός μαχητής. Αυτά για όσους δεν γνωρίζουν λεπτομέρειες για το θρυλικό X-Wing, το βασικό μαχητικό των επαναστατών εναντίον της αυτοκρατορίας, στο πάνθεον του "Star Wars". Μαζί με τα μοντέλα της αντίπαλης πλευράς, αποτελεί πρόταση της Lego για συλλέκτες. Το μοντέλο είναι απομίμηση του "πραγματικού" X-Wing με την ιδιαίτερη σχεδίαση της Lego (ξέρετε, αυτές οι τούβλινες υφές) και είναι καταπληκτικό! Το σημαντικό, εκτός από τη συναρμολόγηση που θα πρέπει να κάνετε μόνοι σας, είναι ότι στη συσκευασία περιλαμβάνονται και τεχνικές πληροφορίες για το τρομερό καταδρομικό!

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΚΟΙ ΧΩΡΑΝΕ!

TIE INTERCEPTOR

www.lego.com

info

Για πολλούς, το υπέροχο X-Wing δεν ήταν τίποτε μπροστά στα τρομακτικά TIE FIGHTERS. Με το παράδοξο σχήμα τους, είχαν προκαλέσει - και ακόμα προκαλούν - αίσθηση σε όλους τους λάτρεις των διαστημικών περιπετειών. Ποιος, άλλωστε, μπορεί να ξεχάσει το βρυχηθμό της παντοδύναμης μηχανής τους, όταν προσπερνούσαν σαν λεπίδες τα δύστυχα Y-Wing! Η Lego προτείνει, λοιπόν, το ανάλογο "κακό" μοντέλο της σειράς "Star Wars", το οποίο είναι άκρως εντυπωσιακό και δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός "τεχνολογικά άρρωστου" οπαδού. Φυσικά, και αυτό θα συναρμολογηθεί από εσάς και θα αποτελεί μια επιδεικτική προσθήκη στη βιβλιοθήκη σας. Ετσι, για να μη λέτε ότι ασχολούμαστε συνεχώς με "χαζοσυσκευές"!



Πλούσια και αυτό το μήνα η ειδησεογραφία του περιοδικού. Εκτός από τα καθιερωμένα σημαντικά hardware και software news, σας ξεναγούμε στην εκδήλωση Digital Nexus 2001 και στο τουρνουά της ANCO. Δεν πρέπει, φυσικά, να παραβλέψουμε την official κυκλοφορία του κορυφαίου on-line RPG της ελληνικής σκηνής, του The 4th Coming, καθώς και τα πρώτα... προβλήματα του Xbox!

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr

City of Heroes:

Μια τρομερή ιδέα!

Εδώ και αρκετό καιρό η εταιρεία Cryptic Studios ετοιμάζει έναν on-line κόσμο διαφορετικό από ό,τι έχουμε δει μέχρι τώρα. Το παιχνίδι που περιέχει αυτόν τον κόσμο ονομάζεται (μέχρι τώρα τουλάχιστον) City of Heroes. Ναι, καλά μαντέψατε. Στον κόσμο του City of Heroes ο χρήστης παίρνει το ρόλο ενός υπερήρωα, δουλειά του οποίου είναι να προστατεύσει την Paragon City από τα πλοκάμια του σκότους. Πιστό στην RPG λογική του, το City of Heroes θα περιλαμβάνει έναν τεράστιο αριθμό από quests που ο χρήστης θα πρέπει να ολοκληρώσει, ενώ ο τρόπος που κάθε υπερήρωας δρα, θα επηρεάζει συνολικά όλη την πόλη. Το πιο ενδιαφέρον σημείο του παιχνιδιού, όμως, δεν είναι αυτό! Κάθε παίκτης θα μπορεί να δημιουργήσει τον δικό του υπερήρωα εκ του μηδενός. Η καταγωγή του, η στολή του, οι δυνάμεις και τα κουσούρια του, οι εξειδικευμένες ικανότητές του και τα τρομακτικά μειονεκτήματά του... όλα εξαρτώνται από τις αποφάσεις του χρήστη. Σε θεωρητικό επίπεδο κανένας υπερήρωας δεν θα είναι ίδιος με κάποιον άλλο! Φανταστείτε τώρα στον τεράστιο κόσμο της Paragon City όλους αυτούς να πολεμάνε το κακό, ανεξάρτητα με το αν κάνουν συμμαχίες, δημιουργώντας ομάδες όπως τους X-Men και τους Avengers (μην ξεχνάμε και τους Fantastic 4 -XK) που γνωρίσαμε από τα κόμιξ της Marvel! Φυσικά, αναμένονται και μάχες μεταξύ υπερηρώων ή και ομάδων από αυτούς! Χεχε, προβλέπονται τιτανομαχίες! Η Cryptic Studios δίνει ιδιαίτερη προσοχή στη λεπτομέρεια, ενώ τα περισσότερα μέλη της ομάδας είναι φανατικοί των "παραδοσιακών" pen & paper RPGs, κάτι που σημαίνει πως, παρά το "περίεργο" θέμα του, το City of Heroes ίσως να είναι ένα από τα πιο "σωστά" RPGs που θα δούμε. Ταυτόχρονα, η engine που αναπτύσσει η εταιρεία παρέχει όχι μόνο πολύ καλά γραφικά, αλλά και δυνατότητες στο gameplay που δεν τις έχουμε ξανασυναντήσει! Για παράδειγμα, αν μία ομάδα ηρώων νικήσει μια ομάδα κακών, ο ήρωας που θα... φάει λάχανο τον αρχηγό των κακών, θα τους... μπει στο μάτι! Αποτέλεσμα, σε επόμενες πιθανές μάχες επίκεντρο των επιθέσεων των κακών θα είναι αυτός που... οριζοντίωσε τον αρχηγό τους! Εν αναμονή, λοιπόν, ενός από τα πολλά υποσχόμενα παιγνίδια, απολαύστε μαζί μας τη φωτογραφία και ας ελπίζουμε να επιταχυνθούν σύντομα οι ταχύτητες σύνδεσης και στη χώρα μας!



Ο Βασιλιάς των Πολεμιστών

Με αφορμή την ολική καταστροφή της πολυαγαπημένης SNK, της εταιρείας δηλαδή που μας είχε δώσει την πολύ καλή σειρά beat'em up King Of Fighters, σας υπενθυμίζουμε το King Of Fighters 91. Για όσους δεν το γνωρίζουν, το King Of Fighters 91 είναι έργο ερασιτεχνών και δεν αποτελεί "αυτόνομο παιχνίδι", αλλά μια πλατφόρμα ανάπτυξης παιχνιδιών beat'em up, όμοιων με τη σειρά King Of Fighters της SNK. Η engine αξιοποιεί τα κλασικά cursor keys για την κίνηση των χαρακτήρων, καθώς και 4 άλλα πλήκτρα, τα οποία καθορίζει ο χρήστης, για 2 γροθιές και 2 κλοτσιές. Το KOF91 έχει δημιουργήσει ολόκληρη κοινότητα χρηστών που ασχολούνται με το "χόμπι" της δημιουργίας και αντιγραφής χαρακτήρων για την engine. Προσέξατε το "αντιγραφής"; Αυτό σημαίνει πως μέσα από το KOF91 παρελαύνουν γνωστοί και αγαπημένοι χαρακτήρες από άλλα παιχνίδια, τους οποίους κάποιοι χρήστες φρόντισαν να "μεταφέρουν" μαζί με την πλειονότητα των κινήσεών τους. Έτσι, "παίζοντας" KOF91 μπορείτε να δείτε τιτανομαχίες μεταξύ του Spiderman και του Ryu, του Blanka με το SubZero ή του... Picachu με τον Wolverine. Ο μεγάλος χαβαλές, όμως, εμφανίζεται όταν φτιάχνετε δικούς σας χαρακτήρες! Αν όλα πάνε καλά, σε επόμενο τεύχος του περιοδικού θα μπορείτε να ελέγξετε τον Rex εναντίον του Darklord για να δείτε ποιος θα είναι, τελικά, ο νικητής της προαιώνιας διαμάχης.



Πείτε όχι στην Creative!

Μποϊκοτάζ στην εκμετάλλευση, κάτω οι γρύλοι από τα δέντρα και άλλα επαναστατικά μηνύματα μας βλέπω να φωνάζουμε σύντομα προς τις εταιρείες που τόσο αγαπάμε. Στο στόχαστρο του μίσους αυτή τη φορά η Creative. Δεν μας έφταναν οι προσπάθειες της Microsoft για την παρουσίαση συνδρομητικού λειτουργικού συστήματος (όπου ο υπολογιστής μας δεν θα περιέχει software και θα "πέφτει" στα επίπεδα ενός αποκωδικοποιητή συνδρομητικής τηλεόρασης), να σου ξαφνικά στο παιχνίδι των χρημάτων και η Creative. Πρόσφατα, λοιπόν, με αφορμή την κυκλοφορία των καρτών Audigy (οι οποίες χωρίς αμφιβολία είναι κορυφαίες και βελτιώνουν σαφέστατα τον ήχο σε σχέση με τις SBLive 5.1), η Creative αφαίρεσε από το site της το περίφημο Liveware. Αυτό δεν είναι άλλο από το απαραίτητο λογισμικό για όλες τις κάρτες της σειράς Live και Audigy, το οποίο περιέχει ένα σωρό presets τρισδιάστατου ήχου για παλιά παιχνίδια και εργαλεία ελέγχου της απόδοσης ήχου για κάθε κάρτα. Η εταιρεία δηλώνει χαρακτηριστικά: "Μην ανησυχείτε, αφού το Liveware μπορείτε να το προμηθευτείτε σε ένα βολικό CD, που σύντομα θα είναι διαθέσιμο". Συμπεραίνουμε ότι το CD δεν είναι ακόμη διαθέσιμο και θα πρέπει να το "προμηθευτούμε", δίνοντας ένα... "συμβολικό ποσό". Εστω, λοιπόν, πως πριν από έναν μήνα αγοράσατε την καλύτερη κάρτα της σειράς Live (κοστίζει περίπου 50.000 δρχ.), η οποία συνοδευόταν από την 2η και προβληματική έκδοση του Liveware. Πού θα βρείτε την "καλή", τελευταία έκδοση του Liveware;



Λογικά, θα περιμένετε μέχρι να διατεθεί "κανονικά" από την Creative, θα παραγγείλετε το CD και εντός ολίγων εβδομάδων θα το έχετε στα χέρια σας. Τέρμα στο "παίδεμα" του κατεβάσματος αρχείων σε μισή ώρα από το site. Πού να τρέχουμε, ούτως ή άλλως, και να χρεώνουμε τρία κατοστάρικα στο τηλέφωνό μας. Ας τα δώσουμε στο ταχυδρομείο, να μην κουραστούμε πατώντας το "Connect". Συγχαρητήρια σε μια μεγάλη εταιρεία που δείχνει πως σέβεται τους πελάτες της, τους ίδιους ανθρώπους που την οδήγησαν στην κορυφή. Κανίβαλοι, ε κανίβαλοι, που λένε και οι "Τρύπες".

Voodoo και Glide στα XP (και όχι μόνο!)

Αν και εσείς (όπως εγώ) είστε ο ευτυχής κάτοχος μιας κάρτας της πάλαι ποτέ κυρίαρχης 3dfx, τότε μάλλον ήδη θα γνωρίζετε πως όλες οι κάρτες της γνωστής εταιρείας δεν λειτουργούν στο περιβάλλον των Windows XP. Δυστυχώς, οι Voodoo υποστηρίζονται από τα XP μόνο ως κάρτες απεικόνισης γραφικών, με την τρισδιάστατη επιτάχυνσή τους να υπολειτουργεί και αυτό μόνο σε API Open GL και Direct 3D. Το Glide, δηλαδή το API που επίσημα υποστηρίζουν οι Voodoo, δεν λειτουργεί σωστά στα XP, προβληματίζοντας τον κάτοχο μιας τέτοιας κάρτας που επιθυμεί να αναβαθμίσει το σύστημά του, αφού είναι πολύ πιθανό μαζί με το σύστημα να χρειάζεται αναβάθμιση και η κάρτα γραφικών. Στην προκειμένη περίπτωση ο κάτοχος μιας τέτοιας κάρτας έχει τρεις επιλογές: α) να μην περάσει τα Windows XP στο σύστημά του, β) να πάρει μια νέα κάρτα γραφικών και γ) να εγκαταστήσει στα Windows XP "πειραγμένους" drivers. Οπως καταλαβαίνετε, η τελευταία πρόταση είναι η πλέον δελεαστική, αν και πολλοί νομίζουν πως εγκυμονεί κινδύνους. Ουσιαστικά, δεν υπάρχει πρόβλημα με την εγκατάσταση "προβληματικών" drivers, αφού απλώς ή θα δουλεύουν ή δεν θα δουλεύουν! Αν, λοιπόν, νιώθετε να ξυπνά μέσα σας ο... Μαγκάιβερ (πού τον θυμήθηκα!), μπορείτε να δοκιμάσετε να εγκαταστήσετε τα Windows XP και όλο και κάποιος driver θα λειτουργεί. Παράλληλα, καλό θα είναι να σας ενημερώσουμε πως, εκτός από τους drivers για XP, έχουν κυκλοφορήσει και drivers για τα υπόλοιπα λειτουργικά συστήματα, προσθέτοντας επιπλέον δυνατότητες στις κάρτες Voodoo 3, 4 και 5, ενώ ειδικά για τα Windows 2000 και Windows XP χομπίστες έχουν δημιουργήσει drivers και για τις Voodoo 1 και 2, τις οποίες δεν υποστηρίζουν 100% τα λειτουργικά με πυρήνα NT. Με μια επίσκεψη στο site Voodoofiles (www.voodoofiles.com) ένας... νέος κόσμος θα ανοίξει μπροστά στα μάτια σας!



Ενας φίλος απ' τα παλιά

Το νέο έσκασε σαν βόμβα στα γραφεία του περιοδικού (εντάξει, παραδεχόμαστε ότι μας έπιασαν στον ύπνο). Αυτό που θα διαβάσετε δεν είναι ψέμα, ούτε καν μια καλοστημένη φάρσα του Κουράφαλου. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Πριν από λίγο καιρό επισκέφτηκε τα γραφεία μας ο "άγνωστος" Αλκης Πολυράκης. Τι μας έφερε; Αρχικά, μας εξήγησε την ύπαρξη μιας fan scene διαφορετικής απ' αυτές που έχουμε συνηθίσει, αυτής των οπαδών του κλασικού - και εκπληκτικού - Kick Off 2! Μάλιστα, κύριοι, πριν από μερικές ημέρες, η θρυλική Anco, η κατασκευάστρια του κορυφαίου arcade παιχνιδιού ποδοσφαίρου σε υπολογιστές, διοργάνωσε το πρώτο παγκόσμιο πρωτάθλημα Kick Off 2 σε υπολογιστές Amiga παρακαλώ, 11 και πλέον χρόνια από την εποχή που το δημοφιλές ποδοσφαιράκι δέσποζε για μήνες στις πρώτες θέσεις των charts των περιοδικών πληροφορικής όλου του κόσμου! Λίγες μέρες μετά, ο Αλκης επέστρεψε με τα τελευταία, ακόμα πιο καυτά νέα. Αυτό το μοναδικό event συγκέντρωσε 31 "αθλητές" απ' όλη την Ευρώπη, οι οποίοι είναι μέλη του fan club του παιχνιδιού και συχνοί επισκέπτες του νοσταλγικού forum του στο Διαδίκτυο. Τέσσερις Amiga φιλοξένησαν το τουρνουά και οι τελικοί προβλήθηκαν σε video projector. Αν και τα ξένα μέσα ενημέρωσης δεν έδειξαν τον απαραίτητο ενθουσιασμό, το τουρνουά είχε αρκετή επιτυχία ώστε να υπάρχουν ήδη οι σκέψεις για την καθιέρωσή του σε ετήσιο επίπεδο. Βεβαίως, αν αυτό σας φαίνεται ενδιαφέρον, ακούστε και τα υπόλοιπα: Μέσα από φιλικές συζητήσεις στο forum, ξεπήδησε η ιδέα αναδημιουργίας του δημοφιλούς παιχνιδιού - για PCs πλέον -, για το οποίο έχουν αναλάβει οι fans εκτός από το στήσιμο και τις προτεινόμενες ιδέες και το beta testing. Η Anco, λοιπόν, σε συνεργασία με τους καλύτερους ειδικούς που θα μπορούσε να βρει - τους ίδιους τους φανατικούς παίκτες - αξιώνει να δημιουργήσει ξανά το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου για PCs. Μάλιστα, η δοκιμαστική έκδοσή του θα φιλοξενηθεί σε μια αναλυτική πρώτη παρουσίαση στο επόμενο τεύχος μας. Οσον αφορά στο τουρνουά, πρέπει να αναφέρουμε ότι κέρδισε ο Αλκης (ναι, ένας Ελληνας είναι παγκόσμιος πρωταθλητής) και, μάλιστα, το επόμενο τουρνουά θα λάβει χώρα, αν τελικά διοργανωθεί, στην πατρίδα μας! Εμείς, βέβαια, υποστηρίζουμε με όλη την ψυχή μας κάθε τέτοια προσπάθεια. Μια προσωπική πρόσκληση από τους συντάκτες του περιοδικού προς τον Αλκη: Ας μαζευτούμε μια μέρα να δούμε πόσο καλό Kick Off 2 παίζουμε!





Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

#	Τίτλος	Κατηγορία
1.	ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND LucasArts	Adventure
2.	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN BioWare	RPG
3.	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION Microsoft	Strategy
4.	DIABLO 2 Blizzard Entertainment	RPG
5.	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 EIDOS Interactive	Strategy
6.	GRAND PRIX 3 Microprose	Simulation
7.	THE LONGEST JOURNEY Funcom	Adventure
8.	FIFA 2001 EA Sports	Simulation
9.	HALF-LIFE Sierra Studios	Action
10.	THE SIMS Maxis	Strategy

Επισημαίνεται πως τα προαναφερθέντα αποτελέσματα αποτελούν τις επιλογές των gamers που επισκέπτονται το site www.gameweb.gr. Ψηφίστε κι εσείς το αγαπημένο σας παιχνίδι στο GameWeb!

Προ των πυλών

Η πατροπαράδοτη αντίληψη πως πάντα το "πρώτο είναι καλύτερο" δεν φαίνεται να ισχύει και τόσο πολύ στο χώρο των υπολογιστών, όπου οι συνέχειες παιχνιδιών βελτιώνουν όσα πρόσφεραν οι προκάτοχοί τους. Τα πιο πρόσφατα παραδείγματα που μου έρχονται στο μυαλό είναι το Thief με το Thief 2, το οποίο ήταν σαφώς βελτιωμένο αλλά και πιο απαιτητικό, καθώς και το System Shock 2, το οποίο δεν συγκρίνεται με το πρώτο μέρος του. Οι τελευταίες κυκλοφορίες που περιμένουμε είναι το Hitman 2, το Thief 3 και το Deus Ex 2. Και τα τρία αυτά παιχνίδια άφησαν εποχή χάρη στην ποιότητα και στο gameplay τους, οπότε δεν χρειάζεται κανείς να αμφισβητεί την ποιότητα των sequels που αναμένονται αφού, αν μη τι άλλο, θα είναι τουλάχιστον ισάξια με αυτήν των "προγόνων" τους. Εσείς απλά έχετε τα μάτια σας στις σελίδες του περιοδικού και όσον αφορά στα παραπάνω παιχνίδια, καλώς να μας έρθουν!



The 4th Coming in a... box!

Ένα σημαντικό νέο για τους φίλους των on-line games αφορά στο διάσημο πλέον multiplayer role playing game The 4th Coming, το οποίο κυκλοφορεί και σε συσκευασία για να μπορέσετε να το αποκτήσετε, κάνοντας μια σύντομη βόλτα στα computer shops της γειτονιάς σας. Η Digital Content διαθέτει πλήρη συσκευασία με τα CDs του T4C, μία εξάμηνη συνδρομή στο παιχνίδι, χάρτες των νησιών του παιχνιδιού και ένα ελληνικό εγχειρίδιο. Εδώ και έναν χρόνο, το The 4th Coming λειτουργεί στην ελληνική δικτυακή σκηνή με επιτυχία, συγκεντρώνοντας ικανοποιητικό αριθμό φανατικών παικτών, ενώ ήδη η συνδρομητική βάση του επεκτείνεται με ταχύτατους ρυθμούς. Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η ζωντανή κοινότητα των φίλων του, καθώς και τα events που καθημερινά προσφέρουν έντονες στιγμές χαράς και συναγωνισμού μεταξύ των παικτών. Το The 4th Coming φιλοξενείται



στους servers της Digital Content, προκειμένου να εξασφαλίζεται η καλή ποιότητα του παιχνιδιού και να αποφεύγονται τα lags από τους servers του εξωτερικού. Στο παιχνίδι μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα περισσότεροι από 100 χρήστες και παράλληλα να συναντήσουν περισσότερους από 300 διαφορετικούς χαρακτήρες σε εκατοντάδες διαφορετικές αποστολές. Η πλοκή του παιχνιδιού θα σας ταξιδέψει σε μία φανταστική εποχή, όπου συμμετέχετε δημιουργώντας χαρακτήρες με στοιχεία που οι ίδιοι επιλέγετε για τους ήρωές σας. Το The 4th Coming αποτελεί έναν παράλληλο κόσμο, όπου εκατοντάδες χρήστες συμμετέχουν στο δικτυακό αυτό παιχνίδι που αναπαριστά μία φανταστική κοινωνία μιας άλλης εποχής. Οπως θα έλεγε ο Κόντης: "μην κάθεστε καθόλου και τρέξτε στα μαγαζιά". Εμείς δεν θα διαφωνούσαμε μαζί του.

Την κεντρική διάθεσή του έχει αναλάβει η Compupress A.E.

Ο Μάγος Πουφ ξαναχτυπά

Η εταιρεία SIEM παράλληλα με την επιτυχημένη σειρά του Ξεφτέρη δημιουργεί μια νέα σειρά εκπαιδευτικών τίτλων σε CD-ROM, με πρωταγωνιστή τον μάγο Πουφ, έναν απίθανο ταχυδακτυλουργό που με το μαγικό ραβδί του πετάει τραπουλόχαρτα, μαντίλια και αστέρια, ζωντανεύει αγάλματα, κινεί δορυφόρους, μαγεύει δελφίνια και γοργόνες. Πού μπορείτε να τον βρείτε; Μα στα πιο απίθανα μέρη! Γιατί με ένα Πουφ! εμφανίζεται και εξαφανίζεται στη στιγμή και σας μεταφέρει στο Διάστημα, στο μαγικό παλάτι του στο βυθό της θάλασσας, στη λίμνη με την τροπική βλάστηση, στην αρχαία Ελλάδα και σε πολλά άλλα φανταστικά μέρη. Το πρώτο πακέτο της σειράς αυτής θα κυκλοφορήσει πριν από τα Χριστούγεννα του 2001 και θα έχει τίτλο "Παιχνίδι Γνώσεων για την 3η Δημοτικού, με το μάγο Πουφ". Περιέχει 1.000 διαφορετικές ερωτήσεις που μπορούν να παιχθούν από 1 ή 2 παίκτες μαζί και βασίζεται στην ύλη της Τρίτης Δημοτικού και συγκεκριμένα στις ενότητες: Ανατομία, Επιστήμη, Γεωγραφία, Ιστορία, Μυθολογία και Φυτά - Ζώα.

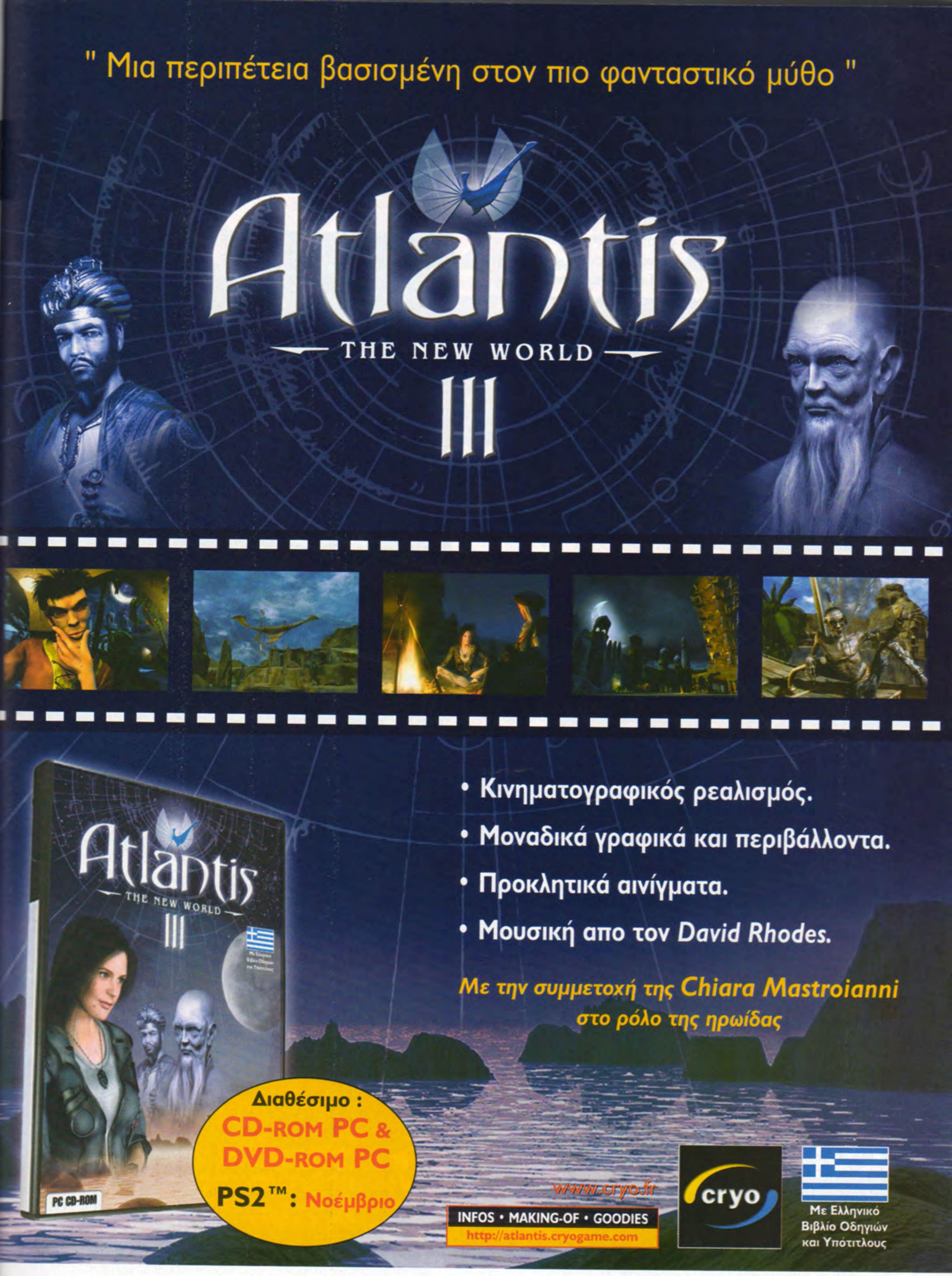


SIEM: Μάρκου Μουσούρου 25, 116 36 Μετς - Αθήνα, τηλ.: 010-9249668, URL: http://www.siem.com

Μπλε οθόνη αλά Xbox

Σε καταστήματα παιχνιδιών της Αμερικής και συγκεκριμένα σε ένα κατάστημα της αλυσίδας Toys R Us, οι επισκέπτες δεν μπόρεσαν να απολαύσουν μια πρώτη επαφή με την κονσόλα που είχε στηθεί για την επίδειξη, καθώς αυτή αντιμετώπισε ανυπέρβλητα προβλήματα φόρτωσης. Το εν λόγω Xbox απεικόνιζε ένα μενού πρόσβασης στο σκληρό δίσκο και το DVD player. Αλλά οι επισκέπτες που προσπάθησαν να περιεργαστούν τα μενού, δεν μπόρεσαν να κάνουν τίποτα περισσότερο από το να περιμένουν ατελείωτα την κονσόλα να φορτώσει το επόμενο μενού. Ο ήχος που συνόδευε τις επιλογές του μενού επίσης ακουγόταν ασυγχρόνιστος. Ακόμα και έπειτα από πολλές επανεκκινήσεις το πρόβλημα δεν διορθώθηκε, με αποτέλεσμα λίγο αργότερα η κονσόλα να απεικονίσει ένα μήνυμα "ανάγκης επισκευής", ακολουθούμενο από μια λίστα με τηλέφωνα τεχνικής υποστήριξης! Βεβαίως, η περίπτωση του Toys R Us δεν είναι μοναδική. Πολλές συσκευές που είχαν τοποθετηθεί για λόγους επίδειξης σε μεγάλα καταστήματα, εμφάνισαν κολλήματα, προβλήματα με τον ήχο, το φόρτωμα και, φυσικά, την αναγνώριση των δίσκων. Πολλές συσκευές δεν ανάβουν καν! Μέχρι στιγμής, δεν έχουν δοθεί κάποιες εξηγήσεις από τη Microsoft, ενώ το Xbox ήδη εμφανίστηκε στην αγορά.




" Μια περιπέτεια βασισμένη στον πιο φανταστικό μύθο "
Atlantis
THE NEW WORLD
III
• Κινηματογραφικός ρεαλισμός.
• Μοναδικά γραφικά και περιβάλλοντα.
• Προκλητικά αινίγματα.
• Μουσική απο τον David Rhodes.
Με την συμμετοχή της Chiara Mastroianni
στο ρόλο της ηρωίδας
Atlantis
THE NEW WORLD
III
PC CD-ROM
Διαθέσιμο :
CD-ROM PC &
DVD-ROM PC
PS2™ : Νοέμβριο
www.cryo.fr
INFOS • MAKING-OF • GOODIES
http://atlantis.cryogame.com
cryo
Με Ελληνικό
Βιβλίο Οδηγιών
και Υπότιτλους

Smells like Scene Spirit

Και όμως! Η demo scene στην Ελλάδα είναι ζωντανή! Ηδη στη στήλη "Hot sites.com" αυτού του τεύχους υπάρχει η παρουσίαση ενός από τα κορυφαία sites που αφορούν στην παγκόσμια demo scene. Ακόμα, μην παραλείψετε να δείτε στη διεύθυνση http://www.hack.gr/demo-gr/ τη νέα σελίδα, αφιερωμένη στην ελληνική demo scene, με όλα τα τελευταία νέα αλλά και παραγωγές των συμπατριωτών μας. Επίσης, καλό είναι να δείτε στο CD-ROM του περιοδικού, τις αναφορές που έχουμε τόσο στην ελληνική όσο και στην παγκόσμια demo scene. Από ελληνικής πλευράς, θα βρείτε μερικές επιλογές από τα καλύτερα demos του demo-gr, καθώς και τα demos που επικράτησαν στο διαγωνισμό του Digital Nexus 2001, ο οποίος φιλοξένησε μέλη της ελληνικής demo scene απ' όλη τη χώρα, στις εγκαταστάσεις εκδηλώσεων του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου. Για την ιστορία, τα επικρατέστερα demos του event ήταν το Cadence and Cascade των ASD, το πρώτο ελληνικό 3D accelerated demo, ένα πολύ ωραίο σόου, που δυστυχώς έχει πολλές απαιτήσεις hardware για να δουλέψει σωστά, ακολούθησε ο, φίλος μας, Optimus σε συνεργασία με τον Bad Sector, με το demo Atsou, ενώ το τρίτο αποτελεί δημιουργία νέων ανθρώπων, των Wcf & Messiah, οι οποίοι άφησαν καλές εντυπώσεις, επιδεικνύοντας μια πλήρη 3D μηχανή με translucents, textures, light sourced cubes, όλα προγραμματισμένα σε Pascal. Το Digital Nexus ήταν ένα καλό τονωτικό για την ελληνική demo scene, η οποία γνωρίζει νέα σημάδια άνθησης. Γύρω στο Πάσχα του νέου έτους θα διοργανωθεί το ReAct2002 στην Πάτρα, ενώ υπάρχουν φήμες και για αρκετά ακόμα demo parties που θα ακολουθήσουν. Φυσικά, το "PC Master" θα ακολουθήσει τα γεγονότα και θα συνεχίσει να περιλαμβάνει ανάλογες παραγωγές στο συνοδευτικό CD του. Μην ξεχνάτε, όμως, και τις εναλλακτικές demo scenes, οι οποίες αν και δεν είχαν τρανταχτές παρουσίες στο Digital Nexus, φρόντισαν να τραβήξουν την προσοχή, καθώς στο χώρο παρευρέθησαν και κάποιοι "μαθουσάλες" από την εποχή των 8μπιτων Amstrad και Commodore, που πραγματοποίησαν μια κόντρα μεταξύ ενός Commodore 64 και ενός CPC 6128.



Χριστουγεννιάτικες προσφορές της BSI

eDocPLUS Photo edition με eDigiCamera: Το πλήρες πρωτοποριακό πακέτο αρχειοθέτησης και διαχείρισης φωτογραφιών που προσφέρει μια εξαιρετικά εύχρηστη λύση για τις ψηφιακές φωτογραφίες σας αλλά και τα υπόλοιπα έγγραφά σας.

Περιλαμβάνει την eDigiCamera με ανάλυση 350K pixels, 24bit χρώμα, αυτόματη έκθεση, αυτόματη ισορροπία λευκού. Βγάλτε τις φωτογραφίες σας με την eDigiCamera, μετά συνδέστε την στο PC σας μέσω του USB port και οι φωτογραφίες σας θα είναι έτοιμες. Η ενδιαφέρουσα πρόταση της BSI στοιχίζει μόλις 19.900 δρχ.



ePEN Mouse Tablet: Ο πιο φυσικός τρόπος για να γράψετε στον υπολογιστή σας. Το πακέτο περιλαμβάνει A5 ταμπλέτα με ασύρματη γραφίδα και ασύρματο mouse χωρίς μπίλια, με μοναδική αίσθηση και ακρίβεια. Η ανάλυση αγγίζει τα 3048 lpi σε 512 επίπεδα πίεσης, ενώ η επικοινωνία με το σύστημα γίνεται μέσω του διαύλου USB. Η τιμή του είναι αρκετά χαμηλή, μόλις στις 15.900 δρχ.

PenCam: Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή εξαιρετικής πιστότητας, ψηφιακή video camera, Web camera - όλα σε ένα! Το μέγεθός της είναι μικροσκοπικό, ενώ οι ικανότητες σύλληψης συναντώνται στα 9 FPS CIF (352x288) και 20 FPS QCIF (176x144). Η τιμή της ανέρχεται στις 19.900 δρχ.

QT-Cam Flash: Ακόμα μία πρόταση για Web camera από την BSI, αυτή τη φορά, όμως, η υλοποίηση φέρνει αρκετά σε compact φωτογραφική μηχανή. Λειτουργεί ως ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, ψηφιακή video camera, Web camera και διαθέτει ενσωματωμένο flash, auto flash, small LCD display, self timer και βάση/τρίποδο! Συνοδεύεται από το VideoStudio της ULEAD και πλήρες software για video meeting, video mail κ.λπ. Η τιμή της φτάνει τις 29.900 δρχ.



Οι πρώτοι scanners για Windows XP: Τέλος, η BSI διαθέτει στην αγορά τους πρώτους scanners που είναι απολύτως συμβατοί με το περιβάλλον Windows XP. Πρόκειται για τους Onetouch 8700 και Visioneer 4800. Οι νέοι scanners θα διατεθούν στις 49.900 δρχ. (+ΦΠΑ) και 24.900 (+ΦΠΑ) αντίστοιχα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την BSI στο τηλέφωνο 6511826, στο fax 6512904 ή στο sales@bsi.gr.

flash

Η ONE WAY είναι η πρώτη αλυσίδα λιανικής που ολοκλήρωσε τη διαπίστευση **CE** από το **ΕΛΚΕΠΗΥ** για τη σειρά συστημάτων **ONE WAY PCs**. Παράλληλα, η συνεργασία της εταιρείας με τις **Microsoft**, ως **Direct OEM**, και **Intel** διασφαλίζει στους πελάτες της την ποιότητα κατασκευής των **ONE WAY PCs**. Επίσης, η σημαντική αύξηση της ελληνικής αγοράς notebooks το έτος 2001, καθώς και οι προοπτικές που διαγράφονται για τα επόμενα χρόνια ώθησαν πρώτη την One Way στην παραγωγή των One Way notebooks σε εκπληκτικές τιμές. Η εταιρεία προχωρεί και σε νέες πιστοποιήσεις από τη Microsoft για όλα τα λειτουργικά συστήματά της, συμπεριλαμβανομένων και των νέων Windows XP, τα οποία είναι πλήρως εναρμονισμένα με όλους τους υπολογιστές **ONE WAY** τεχνολογίας Pentium 4.

Trinity Update: Μια από τις πιο επιτυχημένες μηχανές αναζήτησης του ελληνικού Διαδικτύου αναβαθμίστηκε προσφάτως στη νέα έκδοση 3.0. Το ολοκληρωμένο σύστημα αναζήτησης δεδομένων της νέας έκδοσης βασίζεται σε μια εξελιγμένη αρχιτεκτονική που παρέχει ακρίβεια και ποιότητα. Εκτός από τις βασικές λειτουργίες αναζήτησης, η Trinity έχει δυνατότητες φιλτραρισμένης αναζήτησης φωτογραφιών, on-line προϊόντων, ειδήσεων, αλλά και σύνθετης αναζήτησης βάσει πολλαπλών κριτηρίων. Επισκεφτείτε τη διεύθυνση www.trinity.gr.

Σελίδα μετά μουσικής

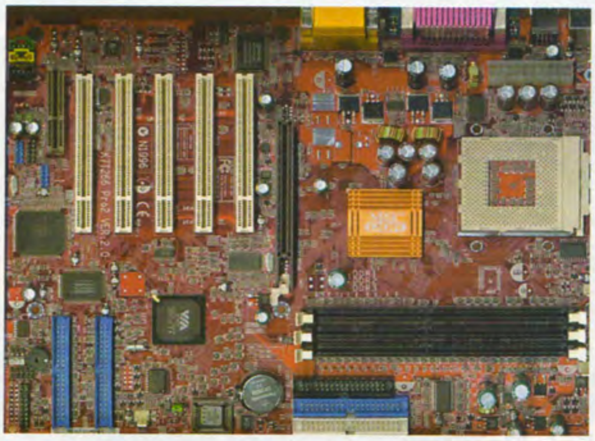
Μια νέα μουσική σελίδα έκανε την εμφάνισή της στο ελληνικό Διαδίκτυο. Πρόκειται για το Music Corner, ένα on-line περιοδικό, το οποίο έχει ως στόχο την ενημέρωση του κοινού για όλα τα τεκταινόμενα στο χώρο της ελληνικής μουσικής σκηνής σε όλα τα είδη της! Η σελίδα σε συνεργασία με μεγάλες ελληνικές δισκογραφικές εταιρείες ενημερώνει για όλα τα θέματα της μουσικής επικαιρότητας, παρακολουθώντας τις νέες κυκλοφορίες, με κριτικές και πολλά στοιχεία που αφορούν σε κάθε CD, συντελεστή, τραγούδι κ.λπ. Φυσικά, υπάρχουν όλα τα τελευταία μουσικά νέα και events, με ειδήσεις και πλούσιο φωτογραφικό υλικό, οδηγοί συναυλιών, βιογραφικά Ελλήνων καλλιτεχνών, συνεντεύξεις, Top 20 των αναγνωστών του περιοδικού, οι οποίοι ψηφίζουν άμεσα σε ειδική σελίδα, Top 10 του ραδιοφωνικού σταθμού "Ρυθμός 101,1", καθώς και το επίσημο Top 30 της IFPI που βασίζεται στις πανελλαδικές πωλήσεις CD. Ακόμα, η σελίδα κάνει πολλές αναφορές σε θέματα εκτός μουσικής, στο ηλεκτρονικό ένθετο "No... Music Corner", όπου βρίσκονται προτάσεις για βιβλία, κινηματογράφο και θέατρο. Το "σερφάρισμα" στο site είναι μια πολύ εύκολη υπόθεση, χάρη στην πολύ καλή δομή του. Παντού υπάρχουν links που καθοδηγούν με ακρίβεια σε κάθε σελίδα, ενώ υπάρχει και μια μηχανή αναζήτησης, μέσω της οποίας γίνεται δυνατή η άμεση εύρεση των επιθυμητών σελίδων χωρίς καθόλου ψάξιμο στο site. Η σελίδα αποτελεί μία από τις καλύτερες δικτυακές προτάσεις της ελληνικής μουσικής. Για μουσικόφιλους, fans, και όχι μόνο μερικές βόλτες στη δικτυακή διεύθυνση του περιοδικού θα σας διασκεδάσουν.



URL: http://www.musiccorner.gr

MSI K7T266 Pro2

Επιτέλους, εμφανίστηκε στην ελληνική αγορά η πρώτη motherboard με το KT266A της VIA, για επεξεργαστές ATHLON και DURON της AMD. Οπως είχε γίνει και πριν από καιρό με το KT266, η MSI κατέχει πάλι τα πρωτεία με την τελευταία πρότασή της, που είναι μια διαφορετική κόκκινη motherboard. Η MSI K7T266 Pro2 διαθέτει εκλεκτή USB 2.0 της NEC, ενώ η K7T266 Pro2 έχει αρκετά ενσωματωμένα headers για να σηκώσει μέχρι και 8 USB συσκευές. Μάλιστα, η MSI συνοδεύει τη motherboard με τα ανάλογα εξωτερικά βύσματα για να μπορείτε να εκμεταλλευτείτε πλήρως το μεγάλο αριθμό επεκτασιμότητας. Τα 4 από τα 8 USB βύσματα ελέγχονται από το NEC USB 2.0 controller και μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από συσκευές USB 1.0, καθώς και από τις νέες συσκευές προτύπου USB 2.0, που αποδίδουν πολύ μεγαλύτερη ροή δεδομένων. Η motherboard διαθέτει, επίσης, τον IDE RAID controller της Promise. Η MSI K7T266 Pro2, πάλι, εκτός του ότι είναι η πρώτη που έφτασε στη χώρα μας, αποτελεί πολύ καλή αγορά για όποιον ενδιαφέρεται για σύστημα με επεξεργαστή της AMD, ενώ υποστηρίζει τους νέους ATHLON XP και DURON (Morgan). Η motherboard προτείνεται από την ίδια την AMD για τη σταθερότητα και την αξιοπιστία της. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στα καταστήματα και στη διεύθυνση www.msi.com.tw




GRAND PRIX
Αναδειχθείτε πρωταθλητές στα:
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2002
FIFA 2002
QUAKE ARENA
QUAKE III
MECH COMMANDER 2
MECH COMMANDER 2
Ο εξοπλισμός του διαγωνισμού είναι μία ευγενική χορηγία των
MACEDONIAN PERIPHERALS
Χορηγοί - Αθλοθέτες
ΙΟΝ
Break


2001
7-9
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ
ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ
"AMALIA"
ΑΜΑΛΙΑΣ 10, ΑΘΗΝΑ
(ΣΥΝΤΑΓΜΑ)
Τι χρειάζεται;
ΚΕΦΙ
ΟΡΕΞΗ
ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ
Και το ειδικό κουπόνι συμμετοχής που θα βρείτε στο
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
CD-ROM
Δεκεμβρίου
ΩΡΕΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ
Παρ. 7/12/01: 16:00 μ.μ. - 21:30 μ.μ.
Σαβ. 8/12/01: 11:00 π.μ. - 21:30 μ.μ.
Κυρ. 9/12/01: 11:00 π.μ. - 21:30 μ.μ.
Microsoft®
"New Game" Competition

του Derek dela Fuente

BLACK & WHITE: CREATURE ISLES

(Lionhead/E.A.)

Ασπρόμαυρες προεκτάσεις





Εχοντας ήδη εκπλαγεί από την επιτυχία του Black & White, του πλέον επιτυχημένου παιχνιδιού για το 2001, είμαι βέβαιος για την επιτυχία του mini sequel που θα εκδοθεί λίγο πριν από τα Χριστούγεννα, υπό τον τίτλο "Creature Isles". Είχα την ευκαιρία να μιλήσω πριν από λίγες ημέρες με τον Jonty Jones, υπεύθυνο παραγωγής του παιχνιδιού, για όλα όσα αφορούν στην κυκλοφορία αυτή.

Εχετε ανακαλύψει έναν νέο κόσμο, που κατοικείται από πολλά και παράξενα creatures. Πρόκειται για μία χώρα μυστηριώδη, έναν τόπο χωρίς θεούς, που κυβερνάται από μία ομάδα εκλεκτών creatures, την Αδελφότητα. Φέρνοντας το δικό σας "πλάσμα" στη χώρα αυτή, η Αδελφότητα θα αποφασίσει αν θα το δεχθεί, αφού το υποβάλλει σε μία σειρά από δοκιμασίες. Σε δοκιμασίες, όμως, θα υποβληθεί και ο παίκτης, ώστε να διαπιστωθεί πόσο στοργικός και καλός εκπαιδευτής είναι για το creature που έχει δημιουργήσει.

Το Creature Isles προσφέρει πολλά νέα creatures και fighting skills, καθώς και ορισμένα καινούρια miracles. Επιπλέον, στην περίπτωση που εντυπωσιάσετε την Αδελφότητα, όχι μόνο θα κερδίσετε μία θέση ανάμεσα στα μέλη αυτής της εκλεκτής ομάδας, αλλά θα προστεθούν και αρκετές νέες δυνατότητες στο δημιούργημά σας.

Η σημαντικότερη τεχνική αλλαγή είναι η πολύ πιο προηγμένη τεχνητή νοημοσύνη των "πλασμάτων".

Αν πιστεύετε ότι το Black & White είναι ένας τίτλος που παίζεται "μια κι έξω", κάνετε μεγάλο λάθος -και αυτή ακριβώς ήταν και η σκέψη των ανθρώπων που δούλεψαν για το παιχνίδι. "Γιατί να δημιουργεί κάποιος νέους τίτλους, καινούρια σενάρια και ήρωες, όταν η εμπειρία της διασκέδασης και η πρόκληση μπορούν να επιτευχθούν μέσα από ένα ήδη οικείο και αγαπητό στους gamers περιβάλλον;"

Για την πολύ μεγάλη επεκτασιμότητα που διαθέτει ως παιχνίδι το Black & White, αλλά και για τις λεπτομέρειες του Creature Isles ο Jonty Jones είχε πολλά ενδιαφέροντα πράγματα να πει.



"Πρέπει να ομολογήσω ότι υπήρξαν αρκετές συζητήσεις πάνω στο πώς το περιβάλλον του παιχνιδιού και η τεχνολογία που εφαρμόσαμε θα πρέπει να συμβαδίζουν, ώστε να έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα, δηλαδή ένα ισχυρό και ενδιαφέρον σεναριακό concept. Αρχικά υπήρχε η ιδέα να μετατρέψουμε το παιχνίδι σε ανοικτό δέκτη των προτάσεων του κοινού για ένα παιχνίδι που απλώς θα είχε το οπτικό περιβάλλον του Black & White. Η αλήθεια είναι ότι δεν το έχουμε εγκαταλείψει ως μελλοντική προοπτική, φυσικά, με βάση πάντοτε τα ποιοτικά μέτρα που έχουμε θέσει εξαρχής!

Αυτό που σίγουρα έδωσε την ώθηση για την άμεση δημιουργία του Creature Isles ήταν το διαρκές και έντονο feedback που δεχθήκαμε από την παγκόσμια gaming community. Τα σχόλια ήταν και θετικά και αρνητικά, με αποκορύφωση για τη δεύτερη κατηγορία τις επικρίσεις για τα bugs στην τελική έκδοση του παιχνιδιού. Ηταν μεγάλη απογοήτευση να καταστραφεί η ποιότητα ενός προσεγμένου project από τεχνικές δυσκολίες που ήταν σχεδόν αδύνατον να προβλεφθούν. Ενιωσα εξαντλημένος και αποτυχημένος όταν είδα 3,5 χρόνια δουλειάς να μοιάζουν ξαφνικά χωρίς αξία εμπρός στα προβλήματα που θα αντιμετώπιζαν οι τελικοί χρήστες.

Από την άλλη, όμως, και η θετική αντίδραση ήταν εκπληκτική: Δεχθήκαμε άπειρα e-mails από ανθρώπους που ήταν τόσο δεμένοι με το 'πλάσμα' που είχαν δημιουργήσει όσο με κανέναν άνθρωπο! Πρόσφατα ανακάλυψα ότι στο Internet υπάρχουν home pages συγκεκριμένων creatures που δημιουργήθηκαν από παίκτες του B&W!

Συγκεκριμένα τώρα, στο Creature Isles στόχος είναι να ζευγαρώσει ο παίκτης το πλάσμα του, ώστε αυτό να αναπαραχθεί δημιουργώντας, αν είναι δυνατόν, μία δυναστεία! Για να επιτευχθεί, όμως, αυτό, πρέπει πρώτα να πείσει την Αδελφότητα και κυρίως τον Mercurio ότι είναι άξιο να ζευγαρώσει και να διαιωνίσει το είδος του. Η σημαντικότερη τεχνική αλλαγή που έχει συμβεί εδώ είναι η πολύ πιο προηγμένη τεχνητή νοημοσύνη των 'πλασμάτων', ώστε να μπορούν να εκτελεστούν τα νέα skills και tasks. Για παράδειγμα, όταν εκτελεσθεί μία δοκιμασία επιτυχώς, παίκτης και πλάσμα έχουν κερδίσει το σεβασμό και την υποστήριξη εκείνου που την έθεσε και μπορούν να χρησιμοποιήσουν το αβαντάζ αυτό αργότερα. Αυτό και πολλά άλλα ανήκουν στα "αόρατα νέα features" που υπάρχουν στο Creature Isles.

Το ζήτημα τη τεχνητής νοημοσύνης φαινόταν ότι απασχολεί ιδιαίτερα τη Lionhead και αυτό επιβεβαιώνουν και τα λεγόμενα του J. Jones. Το εκπληκτικό, όμως, είναι ότι η ήδη υψηλή A.I. βελτιώνεται κλιμακωτά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Προχωρώντας από τα πρώτα tasks θα δείτε την εξυπνάδα, την ταχύτητα, την

ευρηματικότητα, ακόμη και την πονηριά του πλάσματός σας να βελτιώνονται εμφανώς."

Φυσικά, τα βασικά χαρακτηριστικά του αρχικού B&W μένουν απαράλλαχτα, όπως η επιλογή ανάμεσα στην καλή και την κακή συμπεριφορά, η εκπλήρωση μερικών δοκιμασιών, όπως η κατασκευή κτηρίων ή οι λύσεις γρίφων. Η σύντομη δήλωση του Peter Molyneux νομίζω περιλαμβάνει όλα όσα έχουν συμβεί στο Creature Isles: "Διορθώσαμε κάποια τεχνικά ζητήματα, βελτιώσαμε την τεχνητή νοημοσύνη, προσθέσαμε πολλά νέα χαρακτηριστικά και creatures και δώσαμε στα πλάσματά σας τη δυνατότητα αναπαραγωγής, κάνοντας ουσιαστικά το παιχνίδι να μην τελειώνει ποτέ, αφού διαρκώς υπάρχει ένα νέο πλάσμα για να εκπαιδεύσετε."

Θέλετε κάτι περισσότερο;

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

(EIDOS Interactive/IO Interactive)

Last man standing

Το Hitman: Codename 47 ήταν μία από τις εκπλήξεις της χρονιάς που διανύουμε. Δεχόμενοι ως δεδομένο ότι κάθε sequel οφείλει να είναι καλύτερο από τον πρόγονό του, θα αναζητήσουμε κατά πόσο η IO είναι έτοιμη να αντιμετωπίσει την πρόκληση. Για όλα αυτά μίλησα πριν από λίγες ημέρες με τον Jacob Andersen (lead graphics designer) και τον Hakon Steino (lead programmer).

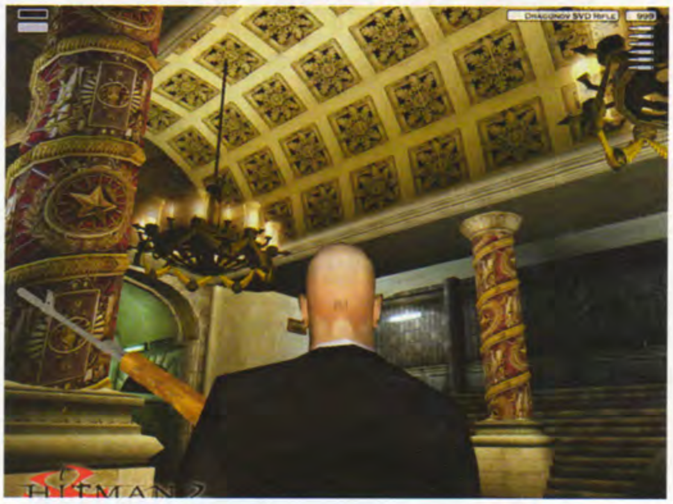
"Ξεκινήσαμε την ανάπτυξη του sequel, διορθώνοντας όσα είχαμε διαπιστώσει ότι δυσαρέστησαν τους παίκτες. Αυτά κυρίως ήταν η απλούστευση του χειρισμού και η πρόσθεση προοπτικής πρώτου προσώπου", σημειώνει ο Andersen.

Οσοι έχετε ασχοληθεί με το Hitman, θα θυμάστε ότι τα γραφικά του ήταν αρκετά εντυπωσιακά. Αυτή τη φορά το αποτέλεσμα αναμένεται ακόμη καλύτερο, καθώς μία μεγάλη ομάδα από γραφίστες ταξίδεψε στα μέρη όπου εξελίσσεται η υπόθεση του παιχνιδιού και τράβηξε αναρίθμητες φωτογραφίες, ώστε να αυξηθεί το επίπεδο του ρεαλισμού.

Οι παίκτες και πάλι έχουν το ρόλο του 47, μόνο που τώρα η προσωπικότητα και οι ικανότητές του έχουν σχεδιαστεί πάνω σε άλλη βάση. Καταρχήν, ο χαρακτήρας μας γνωρίζει πλέον πολλά πράγματα για το παρελθόν του και έχει αποφασίσει να αποσυρθεί από την εγκληματική δράση. Ετσι, βρισκόμαστε σε ένα μοναστήρι, κάπου στη Σικελία, όπου ξαφνικά ο 47 συναντά κάποιον μυστηριώδη γνωστό του και επιστρέφει, τελικά, στην παλιά ζωή του ως πληρωμένος δολοφόνος.

Η IO ακολουθεί και στο sequel την πετυχημένη συνταγή του πρώτου





τίτλου: γρήγορη και διαρκής δράση, ταχύτατη εναλλαγή σκηνών και μπόλικο αίμα συνθέτουν το σκηνικό και στο Hitman 2. Αλλωστε, γιατί να αλλάξει κάτι που χαίρει της αποδοχής των gamers; Υπάρχουν, όμως, και αρκετά νέα στοιχεία, με βασικότερο το γεγονός ότι η ατμόσφαιρα στο Hitman 2 είναι σαφώς πιο προσεγμένη, ώστε να προσεγγίζει καλύτερα όσα βιώνει ένας εγκληματίας. Αυτό έχει γίνει και μέσω της δομής του σεναρίου αλλά και με άλλα μέσα. Στο sequel, για παράδειγμα, έχουν χρησιμοποιηθεί σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό μη στρατιωτικά όπλα, σιγαστήρες, εκρηκτικά, ενώ παίζει πλέον σημαντικό ρόλο και η χρονική στιγμή για τη χρήση κάθε όπλου.

Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν σχεδιαστεί με βάση τη μηχανή της IO, Glacier. "Η μηχανή παρουσιάζει πολλές αλλαγές. Το σύστημα rendering επαναπρογραμματίστηκε και το τελικό αποτέλεσμα είναι 5 φορές ταχύτερη επεξεργασία, με σαφώς μικρότερη κατανάλωση μνήμης από το σύστημα", σημειώνει ο Hakon Steino και συνεχίζει: "Δεν χρησιμοποιήσαμε καθόλου την τεχνολογία T&L των σύγχρονων καρτών, γιατί δεν έχει αξιόλογο αποτέλεσμα στα γραφικά φωτισμού. Ετσι, προτιμήσαμε ξεχωριστή real time επεξεργασία στα εφέ φωτισμού, μειώσαμε ακόμα περισσότερο τις ανάγκες σε μνήμη και είχαμε, τελικά, τη δυνατότητα να πολλαπλασιάσουμε τα πολύγωνα κάθε εικόνας!"

Μεγάλη προσοχή δόθηκε και στην τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού, καθώς δεν αρκεί απλώς να σημαδεύει και να σκοτώνει κανείς, αλλά και να κατορθώνει να περνά απαρατήρητος. Το να προκαλέσεις, για παράδειγμα, ηλεκτροπληξία στο θύμα την ώρα που κάνει μπάνιο είναι σαφώς πιο έξυπνο και ανώδυνο από μία εκτέλεση εν ψυχρώ. "Στα παιχνίδια ο ρεαλισμός είναι κάτι που χρειάζεται μεγάλη προσοχή", επισημαίνει ο Jacob Andersen, "γιατί δεν αρκεί να είναι κάτι αληθινό. Πρέπει να υπάρχει μία κινηματογραφική χροιά. Εντυπωσιακές δηλαδή, αλλά αληθοφανείς ενέργειες. Αυτό προσπαθήσαμε να πετύχουμε στο Hitman 2."

Λίγο πριν να ολοκληρωθεί η συνάντησή μου με τους δύο ανθρώπους της IO, έθεσα τη σημαντικότερη ερώτηση: Με ποιο τμήμα του παιχνιδιού είναι σήμερα, 6 μήνες πριν το project να ολοκληρωθεί, απόλυτα ευχαριστημένοι και πιστεύουν ότι θα αποτελέσει το εμπορικό ατού του τίτλου; "Σίγουρα ο χειρισμός είναι πολύ καλύτερος από το Hitman 1. Και τα γραφικά είναι πιο ρεαλιστικά. Με μια ματιά στο revolver, ο παίκτης μπορεί να δει πόσες σφαίρες απομένουν", απαντά αμέσως ο Andersen και ο Steino συμπληρώνει: "Και η τεχνητή νοημοσύνη, όμως, είναι άψογη. Ισως η καλύτερη σε action game μέχρι σήμερα, χωρίς υπερβολή! Οι χαρακτήρες είναι συναισθηματικά ενεργοί, είναι ανθρώπινοι. Ο παίκτης μπορεί να καταλάβει τις αντιδράσεις τους και αυτό κάνει το παιχνίδι σαφώς πιο ενδιαφέρον."

Τελικό συμπέρασμα; Οι κύριοι από τη Δανία ετοιμάζουν για όλους μας έναν από τους καλύτερους action τίτλους!

SERIOUS SAM: SECOND EDITION

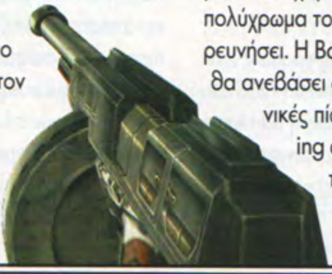
(Croteam/Take2 Games)

Περισσότερη δράση με τον... σοβαρό Σαμ!



Την Croteam τη γνωρίσαμε πριν από περίπου έναν χρόνο, όταν κυκλοφόρησε ένα από τα καλύτερα και διασκεδαστικότερα first person shooters του 2000 αλλά και του 2001. Τώρα, έναν χρόνο μετά την κυκλοφορία του Serious Sam: The First Encounter, οι Κροάτες επιστρέφουν με το sequel που αναμένεται να γνωρίσει ακόμα μεγαλύτερη επιτυχία.

Για όσους έχουν παίξει το αρχικό παιχνίδι, η υπόθεση του sequel είναι απόλυτα οικεία. Ο Sam "serious" Stone, αφού εξόντωσε τις δυνάμεις του Mental στην αρχαία Αίγυπτο, εντόπισε ένα εγκαταλελειμμένο διαστημόπλοιο στο οποίο επιβιβάστηκε. Το τι επακολούθησε, εξιστορείται στη Second Edition. Το διαστημόπλοιο αυτό, λοιπόν, οδηγεί τον Sam κάπου στα βουνά της Νοτίου Αμερικής, όπου καλείται να αντιμετωπίσει νέους, ισχυρότερους οπαδούς του Mental, που απειλούν εκ νέου τη Γη, και να ανακαλύψει έναν νέο δρόμο που θα τον οδηγήσει πρόσωπο με πρόσωπο με τον ίδιο τον Mental!



Η Croteam, αφού αποφάσισε να συνεχίσει τη σειρά παιχνιδιών του Serious Sam, επικεντρώθηκε στο τι θα έπρεπε να αναβαθμιστεί ή να αλλαχθεί σε σχέση με τον πρώτο τίτλο. Η καλύτερη μέθοδος ήταν η άποψη των ίδιων των φίλων του παιχνιδιού. Πέρα, λοιπόν, από την αλλαγή γενικής τοποθεσίας, οι designers προσέθεσαν πολλές περισσότερες λεπτομέρειες στις περιοχές όπου εξελίσσεται η δράση. Τώρα το περιβάλλον έχει πολύ μεγαλύτερη διαδραστικότητα με τον παίκτη, ενώ υπάρχουν και κάποια νέα στοιχεία στο gameplay, όπως νέα όπλα και αντίπαλοι. Γενικά, πάντως, όπως σχολίασε και ο Nikola Mosettig, επικεφαλής των προγραμματιστών της κροατικής εταιρείας: "Το νέο παιχνίδι δείχνει συνολικά πολύ καλύτερο από το Serious Sam 1."

Οι designers έχουν δώσει μία πιο φουτουριστική και "αρτίστικη" όψη στα γραφικά.

Ο τίτλος διαθέτει 12 επίπεδα παιχνιδιού, χωρισμένα σε τρεις μεγάλες ενότητες. Η πρώτη λαμβάνει χώρα, όπως προείπαμε, στη Νότια Αμερική, η δεύτερη στην αρχαία Βαβυλώνα και το παιχνίδι ολοκληρώνεται κάπου στη μεσαιωνική Ευρώπη. Καθένα από τα τρία επίπεδα έχει τα δικά του μοναδικά χαρακτηριστικά: "Η Νότια Αμερική επιλέχθηκε γιατί διαθέτει πολύχρωμα τοπία και ανοιχτούς χώρους που ο Sam χρειάζεται να εξερευνήσει. Η Βαβυλώνα, αντίθετα, είναι γεμάτη μυστήριο και παγίδες και θα ανεβάσει στα ύψη την αδρεναλίνη των παικτών. Οσο για τις μεσαιωνικές πίστες, μελετώντας το feedback από τον Τύπο και την gaming community, διαπιστώσαμε ότι γινόταν διαρκώς σύγκριση του Sam με τη σειρά Quake. Στις συγκρίσεις αυτές αναφερόταν ότι στο δικό μας παιχνίδι υπήρχε έλλειψη από μικρές και σκοτεινές πίστες σε εσωτερικούς χώρους. Ετσι, προέκυψε η ιδέα για τα μεσαιωνικά κάστρα", εξηγεί ο designer Ivan Mika.

Φυσικά, το ζήτημα σε ένα sequel δεν είναι μόνο η συνέχεια ενός σεναρίου, αλλά και οι τεχνικές ή ψυχαγωγικές προσθήκες. Εδώ η Croteam "έβαλε τα δυνατά της" και νομίζω δεν θα απογοητεύσει κανέναν. Καταρχήν, έχει βελτιωθεί η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων του Sam. Πλέον τα τέρατα που κυνηγά ο ήρωας δεν είναι και τόσο προβλέψιμα, αλλάζουν διαρκώς κατεύθυνση κίνησης και είναι ανθεκτικότερα στα όπλα του Sam, κάτι που πιστεύω ότι θα διαπιστώσουν όλοι οι παίκτες. Η δεύτερη βασική αλλαγή είναι στα περιβάλλοντα του παιχνιδιού. Θυμηθείτε ότι το πρώτο Serious Sam είχε πολύ έντονα χρώματα, αλλά λίγα αντικείμενα σε κάθε χώρο, γεγονός που του προσέδιδε μία παλιομοδίτικη χροιά. Τώρα, με σαφώς μεγαλύτερη εμπειρία, οι designers έχουν δώσει μία πιο φουτουριστική και "αρτίστικη" όψη στα γραφικά.

Αλλαγές έχουν γίνει και στο multiplayer mode. Το βασικό multiplayer του παιχνιδιού έχει αναπτυχθεί από την A Few Screws Loose και οι παίκτες μπορούν να ενώνουν τις δυνάμεις τους, έχοντας στη διάθεσή τους, για να παίξουν σε συνεργασία, όλα τα επίπεδα του single player, κάτι που σπάνια συναντάμε σε action games.

Συνοψίζοντας την άποψή μου για το παιχνίδι, νομίζω ότι έχει όλα τα προσόντα να γίνει μία διαχρονική σειρά FPS games, ανάλογη του Quake, και μάλιστα αν λάβει κανείς υπόψη ότι ήδη ετοιμάζεται και μία έκδοση για Linux, αντιλαμβάνεται εύκολα ότι ο κύκλος των φίλων του παιχνιδιού διευρύνεται ακόμη περισσότερο. Η Croteam έχει κάνει ιδιαίτερα προσεγμένη δουλειά. Αξίζει να αναφέρουμε ότι, με κριτήριο την ευκολία του παίκτη στο χειρισμό, το παιχνίδι αρχικά σχεδιάστηκε σε προοπτική 3ου προσώπου, ώστε να μελετηθούν οι κινήσεις του χαρακτήρα, και έπειτα σχεδιάστηκε η τελική version. Πιστεύω, μάλιστα, ότι η φιλοδοξία των developers για το βραβείο καλύτερου action game του 2001 δεν είναι καθόλου απίθανο να πραγματοποιηθεί!



SHADOW OF ZORRO

(Cryo Interactive/Acclaim)

Αρπάξτε τα ξίφη σας!



Ενας τόσο διάσημος και αγαπητός χαρακτήρας μάλλον γίνεται εύκολη λεία στα χέρια των game developers και σχεδόν εξασφαλίζει την εμπορική επιτυχία. Είναι, όμως, πάντα έτσι τα πράγματα; Τα συμπεράσματα θα βγουν στο τέλος...

Ισως πολλοί από εσάς να εκπλαγείτε, αλλά μετά τον Superman, ο δεύτερος πιο δημοφιλής φανταστικός ήρωας είναι ο Zorro. Ξεχάστε τον Batman, τον Spiderman, ακόμα και τα διάσημα Pokemon. Ο Zorro είναι μακράν μπροστά όλων αυτών, με 37 κινηματογραφικές ταινίες, περίπου 10 τηλεοπτικές σειρές και αναρίθμητα βιβλία, και ήδη με μία απόπειρα μεταφοράς στις οθόνες των υπολογιστών την εποχή των Commodore 64. Αυτή εδώ, όμως, είναι μάλλον η πιο φιλόδοξη παραγωγή, αφού Cryo και Acclaim δείχνουν σίγουρες για την επιτυχία και μάλιστα ετοιμάζουν τον τίτλο cross platform για PC και PS2!

Βρισκόμαστε στο έτος 1822. Ο Don Diego (Zorro) και ο πατέρας του Don Alejandro ζουν ξένοιαστα στην Καλιφόρνια, όταν μαθαίνουν ότι στο Λος Αντζελες καταφθάνει νέος αστυνομικός διοικητής. Το πρόβλημα είναι πως όλα δείχνουν ότι ο νέος διοικητής δεν είναι άλλος από τον De la Hoya, γνωστό και ως "Χασάπη της Σαραγόσα", που στο παρελθόν είχε προσπαθήσει να βλάψει τον Don Alejandro. Ετσι, ο Don Diego αναλαμβάνει να μάθει τι σκαρώνει ο De La Hoya και στην προσπάθεια αυτή ανακαλύπτει πολλά πράγματα για τον πατέρα του και κυρίως για ποιον λόγο και πώς αποφάσισε να γίνει ο Zorro και γιατί τώρα πρέπει να συνεχίσει εκείνος το μύθο του ανίκητου ήρωα.



Το παιχνίδι εξελίσσεται με δύο τρόπους. Η μία πλευρά του είναι action και η άλλη adventure. Η adventure πλοκή λαμβάνει χώρα σε επτά τοποθεσίες, όπως η Hacienda (οικογενειακό αγρόκτημα), μία εκκλησία, το τοπικό νεκροταφείο κ.ά. Οσον αφορά στο action τμήμα του τίτλου, δεν διαφέρει σε τίποτα από ένα κλασικό FPS. Εχοντας αφήσει την υπόθεση "συλλογή πληροφοριών, γρίφοι και διάλογοι" για τα adventure επίπεδα, ο Zorro αρματώνεται σαν αστακός και εξολοθρεύει πλήθος αντιπάλων με διάφορους τρόπους.



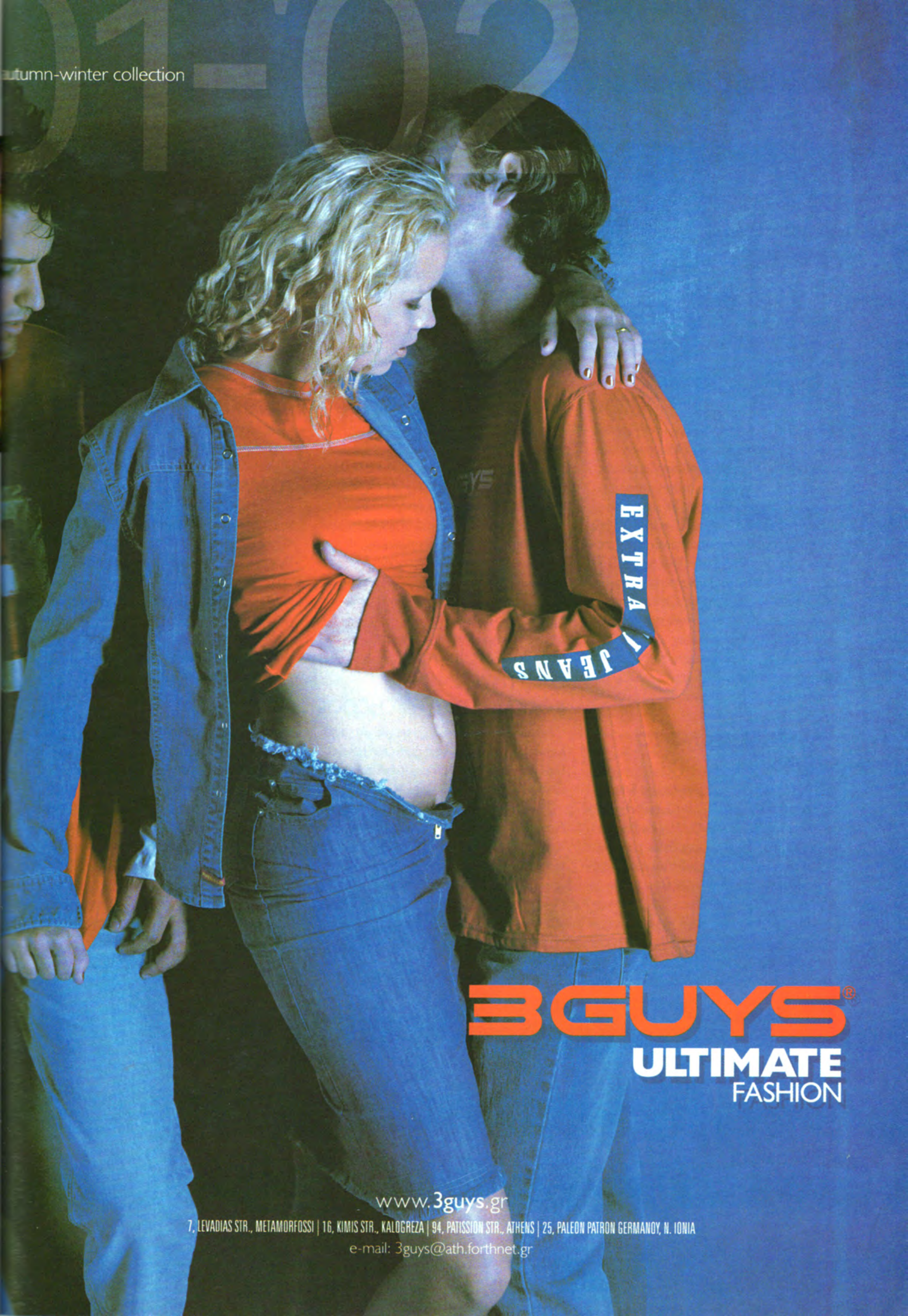
Για τις action σκηνές, μάλιστα, η Cry απευθύνθηκε στη γνωστή εταιρεία development In Utero, η οποία ανέπτυξε ένα ειδικό combo κινήσεων που συχνά ο κεντρικός χαρακτήρας πρέπει να εφαρμόζει κατά γράμμα προκειμένου να γλιτώσει από τα εχθρικά πυρά. Μάλιστα, για να αναπτυχθεί ο μηχανισμός αυτός, οι Γάλλοι προγραμματιστές χρησιμοποίησαν 700 motion capture σκηνές από κινήσεις ξιφομαχίας με τη βοήθεια ενός διάσημου, στη χώρα του τουλάχιστον, ξιφομάχου! Ετσι, τελικά, προέκυψαν 120 συνδυασμοί κινήσεων, επιθετικών και αμυντικών, που μπορεί να εκτελέσει με το ξίφος του ο Zorro. Γενικά, πάντως, το combo mode είναι ιδιαίτερα πρωτότυπο και δεν νομίζω να έχει εφαρμοστεί ξανά σε τέτοιου είδους παιχνίδια, αφού δεν αποτελεί απλώς συνδυασμούς πλήκτρων, αλλά ένα παιχνίδι τακτικής.

Πολλές φορές, όμως, δεν υπάρχει λόγος να κάνει ο παίκτης τα εύκολα δύσκολα, γι' αυτό ο Zorro είναι εφοδιασμένος και με ένα πιστόλι. Η προοπτική του παιχνιδιού στις σκηνές αυτές είναι σε πρώτο πρόσωπο, για να είναι ευκολότερο να σημαδέψει κανείς. Ωστόσο, στο σημείο αυτό διαπιστώσαμε μία μικρή λεπτομέρεια που μπορεί να προκαλέσει μεγάλο πρόβλημα: ο Zorro δεν μπορεί να πυροβολεί και να κινείται ταυτόχρονα!

Ο τρίτος παράγοντας που κρίνει την επιτυχία ή όχι μίας αποστολής είναι η στρατηγική, η οποία εκ πρώτης όψεως δεν εμφανίζεται πουθενά στο παιχνίδι. Π.χ. όταν ο Zorro φθάσει σε ένα κτήριο, το οποίο πρέπει να εξερευνήσει, σίγουρα οι φρουροί έξω από αυτό είναι παιχνιδάκι. Τι γίνεται, όμως, μέσα στο σκοτεινό κτήριο, εκεί όπου θα αρχίσει σε λίγο ένα παιχνίδι γάτας και ποντικού και η "έκτη αίσθηση" πρέπει να είναι σε πλήρη επαγρύπνηση; Ακριβώς στο σημείο αυτό επεμβαίνει ο παράγων στρατηγική!

Ως θετικό του παιχνιδιού πρέπει να σημειώσουμε την ατμόσφαιρά του. Οι περισσότερες αποστολές εξελίσσονται νύχτα και η γραφική και μουσική επένδυση των τοπίων προσδίδει σίγουρα μία αίσθηση αγωνίας. Αλλωστε, όπως είπε και ο Frederic Ressaire, επικεφαλής του project για την In Utero: "Δεν θέλαμε απλώς ένα παιχνίδι για κάποιον που εξαφανίζεται μέσα στις σκιές και φοράει μαύρα ρούχα. Το ζητούμενο ήταν οι παίκτες να κατανοήσουν τον Zorro ως χαρακτήρα. Γι' αυτό και το παιχνίδι αναπτύχθηκε, τελικά, σε 3D real time, ώστε να γίνει εντονότερη η εμπειρία της περιπέτειας.

Σίγουρα, λοιπόν, την περίοδο των Χριστουγέννων μας περιμένει ένας ιδιαίτερα ενδιαφέρων τίτλος, που υπόσχεται αρκετές ώρες διασκέδασης.


01-02
utumn-winter collection
EXTRA JEANS
3GUYS®
ULTIMATE
FASHION
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSI | 16, KIMIS STR., KALOGREZA | 94, PATISSION STR., ATHENS | 25, PALEON PATRON GERMANOY, N. IONIA
e-mail: 3guys@ath.forthnet.gr

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Και πάλι μαζί, για να σας μεταφέρουμε τις τελευταίες ειδήσεις από τον κόσμο των adventure & RPGs. Καθώς οι γιορτές των Χριστουγέννων πλησιάζουν, οι νέες κυκλοφορίες αρχίζουν σιγά σιγά να κατακλύζουν την αγορά...

TEX MURPHY PETITION

Μέχρι το τέλος αυτού του χρόνου θα δημοσιεύω από τη στήλη αυτή, ως πρώτη είδηση, την ακόλουθη πληροφορία: Το Tex Murphy on-line Web site (http://texmurphy.cjb.net) δημοσιεύει μία petition (αίτηση) που σκοπεύει να στείλει στη Microsoft, ζητώντας της να δημιουργήσει μία συνέχεια του Tex Murphy: Overseer. O Chris Jones, ο δημιουργός της εκπληκτικής αυτής σειράς, είπε ότι χρειάζονται συνολικά περί τις 15.000 υπογραφές, ώστε να αποσταλεί μία ανάλογη αίτηση στη Microsoft. Οσοι ενδιαφέρεστε, και θέλω να πιστεύω ότι όλοι οι φίλοι αυτής της στήλης ενδιαφέρεστε, για ακόμη ένα Tex Murphy, δεν έχετε παρά να πάτε στη διεύθυνση http://www.geocities.com/texmurphy2002/petition/ και να συμπληρώσετε το όνομά σας.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΟ SCHIZM

Ξεκινάμε με τα άσχημα μαντάτα. Το Schizm, που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος, δεν τρέχει στα Pioneer DVDs! Ναι, διαβάσατε σωστά. Ετσι, όσοι έχετε τέτοια DVDs, μην αγοράσετε το παιχνίδι, αν δεν λυθεί πρώτα το πρόβλημα που έχει εμφανιστεί. Δεν ξέρω αν το πρόβλημα αυτό οφείλεται στην κεντρική μήτρα του παιχνιδιού που ήρθε από το εξωτερικό ή προκλήθηκε κατά την εδώ αναπαραγωγή του. Με τα DVDs των άλλων εταιρειών δεν παρουσιάζει πρόβλημα. Περισσότερα, όμως, για το θέμα αυτό στη στήλη "Adventure SOS".

Προσωπικά με χαροποίησε το γεγονός ότι παρουσιάσαμε το παιχνίδι πρώτοι απ' όλους, σε παγκόσμιο επίπεδο! Ακόμα ένα review που παρουσιάστηκε στο Internet, περίπου στις 10 Νοεμβρίου, του δίνει επίσης διθυραμβικές κριτικές. Πραγματικά, το Schizm είναι ένα εκπληκτικό παιχνίδι από κάθε πλευρά.

ΚΑΤΑΦΘΑΝΕΙ ΤΟ ΝΕΟ BROKEN SWORD

Και να τα ευχάριστα νέα από το BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON της Revolution Software. Το παιχνίδι προχωρεί σταθερά. Οπως ενημέρωσε η εταιρεία, οι ήρωες της σειράς George και Nico θα είναι πλήρως 3D και αυτή την εποχή τελειώνουν το σενάριό του. Προς το παρόν το παιχνίδι "τρέχει" με μία πρώτη έκδοση της νέας system engine που θα χρησιμοποιήσει η εταιρεία. Περισσότερα νέα και οι πρώτες φωτογραφίες, σε λίγο καιρό.

ΘΑ... ΤΡΙΖΟΥΝ ΤΑ ΚΟΚΚΑΛΑ ΤΟΥ HITCHCOCK;

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος για το πολυαναμενόμενο adventure game Hitchcock: The Final Cut της Arxel Tribe. Τα πρώτα reviews του παιχνιδιού είναι πολύ αρνητικά.

Στο παιχνίδι χειρίζεσαι τον Joseph Shamley, έναν ιδιωτικό ντετέκτιβ, ο οποίος απέκτησε "ψυχικές" ικανότητες όταν οι γονείς του σκοτώθηκαν σε ένα αυτοκινητικό δυστύχημα. Η χρησιμοποίηση αυτών των "ψυχικών" ικανοτήτων σου δίνει στο παιχνίδι μία πρωτόγνωρη αίσθηση. Ο χειρισμός γίνεται με τα πλήκτρα και από πρώτη ματιά φαίνεται πολύ λειτουργικός. Το The Final Cut διαθέτει μερικές action σκηνές, αλλά αυτές δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο.

Σε τι εστιάζονται οι αρνητικές κριτικές; Βασικά στο ότι αντί να εμπνευστούν από το έργο του προσπαθούν να τον μιμηθούν. Οπωσδήποτε αυτό χρήζει συζητήσεως. Οι διάλογοι παρουσιάζουν πρόβλημα, μια και εσύ δεν απαντάς ή ρωτάς με φράσεις αλλά με λέξεις (!), ενώ οι απαντήσεις θεωρούνται "φτωχές". Επίσης, ενώ γενικά οι γρίφοι του είναι απλοϊκοί και επαναλαμβανόμενοι, υπάρχουν ένας - δύο που κρίνονται τελείως δυσνόητοι.

Περισσότερα όταν επιτέλους δω το παιχνίδι. Μέχρι τότε λίγη επιφύλαξη δεν βλάπτει!

ATMA

Ενα νέο adventure δημιουργείται αυτόν τον καιρό. Ο λόγος για το ATMA της Vinayak 4Dgames. Το παιχνίδι λέγεται ότι είναι ένα Myst-style adventure game, το οποίο όμως θα χρησιμοποιεί την Unreal Warfare engine της Epic!

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ως σεναριακό background τη μυθολογία της αρχαίας, αλλά και της σύγχρονης Ινδίας. Ο πλήρης τίτλος του θα είναι Atma: the Mythic Light of India. Σύμφωνα με τους παραγωγούς του παιχνιδιού, ο χρήστης-παίκτης θα έρθει σε επαφή με τη φιλοσοφία των ινδουιστών και θα μάθει, έστω και έμμεσα, για το karma, τους ιερούς θεούς τους όπως οι Shiva, Vishnu και Indra, τα 7 Chakras, την πνευματική ενέργεια, το διαλογισμό κ.λπ. Το παιχνίδι τοποθετείται στα Ιμαλάια της Ινδίας. Επειδή πέρυσι ήμουν στα Ιμαλάια της Ινδίας, στο Κασμίρ και στο Λαντάκ και γενικά επειδή με ενδιαφέρει ο πολιτισμός αυτών των χωρών, θα παρακολουθώ την πορεία του νέου αυτού adventure με μεγάλο ενδιαφέρον.





ATMA της Vinayak 4Dgames.





THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND της Bethesda Softworks.

POOL OF RADIANCE

Εχω προχωρήσει αρκετά το POOL OF RADIANCE: THE RUINS OF MYTH DRANNOR της SSI. Οι αρνητικές κριτικές του παιχνιδιού έχουν πάρει τη μορφή χιονοστιβάδας. Η κυριότερη κριτική έγκειται στο ότι το παιχνίδι παρουσιάζει σημαντικό πρόβλημα με τις GeForces. Εγώ, ευτυχώς, δεν έχω τέτοια κάρτα γραφικών και σε αυτόν τον τομέα δεν αντιμετωπίζω κανένα πρόβλημα.

Η κατάσταση του παιχνιδιού και η αρνητική κριτική που εισπράττει ομοιάζουν ακριβώς με αυτό που συνέβη με το Ultima 9. Λέγεται, πάντως, ότι το παιχνίδι δόθηκε "ημιτελές" στην κυκλοφορία, κυκλοφόρησε δηλαδή πριν να ελεγχθούν και διορθωθούν πάρα πολλά κρίσιμα προβλήματα. Τα προβλήματα με το Uninstall του παιχνιδιού, το οποίο μου έκανε delete όλα τα αρχεία του σκληρού μου (!), αλλά και αυτά με τα saves που για αρκετούς λόγους "χαλούσαν", έχουν πια λυθεί με τα διάφορα patches. Ηδη κυκλοφορεί η έκδοση 1.2 του patch, ενώ θα κυκλοφορήσει και ακόμα ένα (το 1.3), μετά το οποίο το παιχνίδι δεν θα έχει κανένα, τουλάχιστον από τα γνωστά, πρόβλημα. Ελπίζω όταν κυκλοφορήσει στην Ευρώπη και στην Ελλάδα, να έρθει η διορθωμένη έκδοσή του, όπως είχε γίνει με το Ultima 9. Προσωπικά, πάντως, δεν έχω αντιμετωπίσει ακόμη κανένα πρόβλημα με το συγκεκριμένο παιχνίδι.

ΔΥΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Οταν εσείς διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχει κυκλοφορήσει το adventure LOCH NESS της Wanadoo (16 Νοεμβρίου). Εχω διαβάσει γι' αυτό πάρα πολύ καλά σχόλια και το περιμένω με μεγάλη αγωνία.

Επίσης θα έχει κυκλοφορήσει, επιτέλους, το RPG WIZARDY 8 της Sirtech Canada. Ως τελική ημερομηνία κυκλοφορίας του ορίστηκε η 15η Νοεμβρίου. Αυτό που αξίζει να σημειωθεί, μια και τα σχόλια για το παιχνίδι περιττεύουν, είναι ότι ήδη κυκλοφόρησε ένα demo του. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να το βρείτε στο 3D Gamers, στη διεύθυνση http://www.3dgamers.com/.

ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ... EVERQUEST KILLER;

Το on-line παιχνίδι DARK AGE OF CAMELOT της Mythic Entertainment που θα κυκλοφορήσει από τη Vivendi Universal αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα, αν δεν κυκλοφόρησε ήδη.

Το παιχνίδι είναι τοποθετημένο σε ένα μετά το βασιλιά Αρθούρο φανταστικό κόσμο, ο οποίος τοποθετείται στη Βόρεια Ευρώπη και περιλαμβάνει τρία διαφορετικά βασίλεια-κόσμους, την Albion (Αγγλία, Σκωτία και Ουαλία), τη Hibernia (Ιρλανδία και περιφέρειες της Σκωτίας) και τη Midgard (Σκανδιναβία και τμήματα της Σκωτίας). Αυτά τα τρία βασίλεια είναι σε πόλεμο το ένα εναντίον του άλλου.

Το A.I. των τεράτων είναι πολύ εξελιγμένο, οι εχθροί σου χρησιμοποιούν την τακτική των αναγνωριστικών αποστολών για να σε εντοπίσουν (!) και καλούν σε βοήθεια όταν είναι λιγότεροι. Κατά καιρούς ακούγονται πολλά γύρω από τις καινοτομίες του παιχνιδιού, αλλά εμείς δεν έχουμε παρά να περιμένουμε να το δούμε.

RIDE THE DRAGON!

Το DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN βασίζεται στα 19 ομώνυμα πασίγνωστα βιβλία της Anne McCaffrey! Σε αυτά ένα ειδικό τμήμα πολιτών καβαλά δράκους (!) και προσπαθεί να εξοντώσει εξωγήινους εισβολείς, γνωστούς ως "Thread", οι οποίοι έρχονται από τον ουρανό.

Οι κάτοικοι του κόσμου αυτού είναι άποικοι από τον πλανήτη Terra. Ηρωας του παιχνιδιού είναι ο D'kor, ένας dragonrider που ζει στο Fort Weyr. Η Weyrwoman, η αρχηγός των Weyr, μόλις απεβίωσε και εσύ πρέπει να βρεις έναν/μία αντικαταστάτη/τρια, ψάχνοντας σε ολόκληρο το Pern.

THE ELDER SCROLLS

Κλείνω με νέα από το THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND της Bethesda Softworks.

Το παιχνίδι έρχεται να ολοκληρώσει τη σειρά των The Elder Scrolls που ξεκίνησε με το Arena, στο οποίο πρωτοπαρουσιάζεται ο κόσμος του Tamriel. Το δεύτερο της σειράς Daggerfall υπήρξε το μεγαλύτερο RPG της εποχής του, με έναν εξαιρετικά πλούσιο περιβάλλοντα κόσμο.

Ενδιάμεσα κυκλοφόρησαν τα Battlespire και Redguard, δύο ημί-RPG τίτλοι που ήταν βασισμένοι στον κόσμο του Tamriel. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του παιχνιδιού, δεν θα υπάρχει κανένα bug στο παιχνίδι, όσο και αν αυτό ακούγεται παράξενο, ειδικά τον τελευταίο καιρό που δεν κυκλοφορεί σχεδόν κανένα παιχνίδι που να μην "υποφέρει" από κάποια σημαντικά bugs. Λένε ότι πήραν το μάθημά τους από το Daggerfall που είχε αρκετά bugs όταν κυκλοφόρησε. Επίσης, έχουν ρίξει όλο το βάρος στο να φτιάξουν ένα ολοκληρωτικά δικό τους Construction Set, με το οποίο θα δημιουργήσουν όλο τον κόσμο του παιχνιδιού, όπου κάθε δρόμος και κτήριο θα είναι ξεχωριστά! Θα είναι περίπου 50 φορές μεγαλύτερος από τον αντίστοιχο του Redguard και θα περιέχει πολύ ατμοσφαιρικά dungeons. Επιπλέον, θα υπάρχουν σημαντικές αλλαγές στους NPCs χαρακτήρες. Κάθε τέτοιος χαρακτήρας, ακόμη και ο πιο σημαντικός, θα μπορεί να σκοτωθεί και αυτό θα κάνει το παιχνίδι πολύ πιο περίπλοκο. Τέλος, οι μάχες θα είναι real-time, 100%.

Περισσότερα, όμως, γιατί υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα νέα, στο επόμενο τεύχος.

του Ζήση 'SnakeMJK' Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com

Δεκέμβριος... Χειμώνας, κρύο, καιρός για δύο, για εσάς δηλαδή και το PC σας! Οσο περνάει ο καιρός τόσο κλείνομαι στο δωμάτιό μου, καθώς αντιπαθώ μέχρι αηδίας το χειμώνα και ό,τι σημαίνει αυτός. Ευτυχώς τα software houses έχουν προνοήσει και αυτή τη σκληρή εποχή βγάζουν τα περισσότερα games. Πρώτο στη λίστα αναμονής το Civilization III, φυσικά, το οποίο θα έχει ήδη "τερματιστεί" από το γράφοντα όταν θα διαβάζετε αυτές τις αράδες.

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Πιστοί στο ραντεβού μας, σας παρουσιάζουμε τις νεότερες κυκλοφορίες σχεδόν όλων των strategy τίτλων των επόμενων μηνών. Πρέπει να σημειώσουμε ότι τα παιχνίδια γράφονται με αύξουσα σειρά, ανάλογα με την επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας τους.

Μόλις κυκλοφόρησαν

Empire Earth της Stainless Steel Studios/Sierra Studios, Monopoly Tycoon της Hasbro, All American: 82nd Airborne in Normandy της Shrapnel Games, Trade Empires της Frog City, Battle Realms της Crave Entertainment, Wall Street Tycoon της Stardock/Ubisoft, Iron Strategy της Nikita, Aztec της Buka, Armada: Star Command 2 της Metropolis Digital, Sovereign της Verant/Sony, Magic & Mayhem: Art of Magic της Bethesda, Railroad Tycoon 2 Platinum της Poptop/GOD Games, Sudden Strike Forever της Strategyfist, World in flames! της Australian Design Group, Star Trek Armada 2 της Activision, Call of the warlords της Gamalocus Studios, Heroes of Might and Magic IV της 3DO, Freedom Force της Crave, Warcommander της CDV, Star Wars Gallactic Battlegrounds της LucasArts, Age of Wonders 2 της Triumph Studios/GOD, Myth 3: The Wolf Age της Mumbo Jumbo/GOD, Zoo Tycoon της Microsoft, Sigma της Relic/Microsoft, Magelords της KineSoft και Civilization III της Firaxis/Infogrammes.



MOON TYCOON

2002 και αργότερα

Dungeon Siege της Gas Powered Games/Microsoft, Strifeshadow της Ethermoon Entertainment, WarCraft 3 της Blizzard, Simgolf της Firaxis/Maxis/EA, Sims Online και SimVille της Maxis/EA, Homeworld 2 της Relic/Sierra Studios, Disciples 2 και ORB της StrategyFist, Praetorian της Pyro Studios/EIDOS Interactive, Warlords IV, Destroyer Commander και Steel Panthers IV της SSI, X-COM 7 της Microprose και Master of Orion 3 της Infogrames.

ΤΑ ΠΑΡΑΔΟΞΑ... ΤΗΣ PARADOX

Η γνωστή σουηδική εταιρεία Paradox, δημιουργός του Europa Universalis, έσπασε στα δύο, ιδρύοντας την Point Black Entertainment. Σκοπός της τελευταίας είναι η δημιουργία παιχνιδιών βασισμένων στη Valpurgius 3D τεχνολογία. Ενα από τα πρώτα projects που ανέλαβε η νεοσύστατη εταιρεία είναι το tactical action strategy game Warzone Online, το οποίο θα δούμε αναλυτικότερα εν συνεχεία. Η Paradox θα συνεχίσει να κυκλοφορεί παιχνίδια, μερικά από τα οποία είναι η συνέχεια του Europa Universalis, καθώς και το RPG Valhalla Chronicles.

Επί του θέματος, το Warzone Online, όπως καταλαβαίνετε, θα είναι η on-line έκδοση του γνωστού επιτραπέζιου Warzone. Βέβαια, είχε μεταφερθεί και στο παρελθόν το συγκεκριμένο επιτραπέζιο σε game, όμως στην προκειμένη περίπτωση η διαφορά είναι στην τελευταία λέξη του τίτλου, δηλαδή... στο on-line :). Ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε 3 squads, με τα οποία θα αντιμετωπίσει τα αντίπαλα squads, μέσω Internet πάντα, σε έναν τεράστιο on-line κόσμο. Περισσότερες πληροφορίες δεν έχουν γίνει γνωστές, εκτός από τα καταπληκτικά γραφικά του τίτλου που θαύμασαν οι επισκέπτες της τελευταίας E3. Η κυκλοφορία του αναμένεται μέσα στο πρώτο εξάμηνο του 2002. Ποιο λέτε να βγει πρώτο, το WarCraft 3 ή το Warzone Online;

EL PRESIDENTE, I'M BACK!

Είστε έτοιμοι να κατακτήσετε ακόμα ένα νησί της μακρινής Κούβας; Να πάρετε την εξουσία με άκρως δημοκρατικούς τρόπους και να επιβάλετε το θέλημά σας, να αναπτύξετε το νησί πολιτισμικά, οικονομικά, τουριστικά και να βάλετε και κανένα φράγκο στην τσέπη; Καλώς ήλθατε στον κόσμο του Tropico! Με τις νέες επιλογές του


WARZONE

expansion Paradise Island μπορείτε να είστε ο καλός ή ο κακός δικτάτωρ. Αν και οξύμωρο, ο καλός δικτάτωρ μπορεί να αναπτύξει ακόμα περισσότερο την τουριστική ζώνη του νησιού του με παραλιακές βίλες, γήπεδα τένις και άλλα πολλά κτίσματα που θα προσελκύσουν τους χοντρούληδες τουρίστες με τις χοντρές τσέπες. Από την άλλη, ο κακός δικτάτωρ (δεν θυμίζει Black & White;) μπορεί να φτιάξει στρατόπεδα, στρατώνες, σπηλιές για να κρύβει τρομοκράτες και άλλα παρομοίως υποχθόνια κτήρια, με τα οποία θα πάρει την εξουσία με το... ζόρι :). Οι αλλαγές δεν σταματούν εδώ: νέοι άνθρωποι με νέες ανάγκες, νέα αυτοκίνητα, νέα κτήρια, νέα σενάρια θα κάνουν το expansion να σας κρατήσει παρέα για μεγάλο χρονικό διάστημα. Να σημειώσουμε ότι έχουν γίνει τεράστιες αλλαγές στα καιρικά φαινόμενα του Tropico. Οπως είχαμε γράψει και στο review, ο καιρός ήταν πάντα ηλιόλουστος και η θάλασσα "λάδι". Στο Paradise Island θα υπάρχουν καταιγίδες, ανεμοστρόβιλοι και κάθε είδους καιρικά φαινόμενα, τα οποία μερικές φορές μπορεί να είναι μοιραία, καταστρέφοντας κτήρια ή σκοτώνοντας αθώους Tropicians. Λέτε η GOD Games να διαβάζει "PC Master" και να διόρθωσε το καιρικό σύστημα;

ON-LINE ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ

Η Westwood ανακοίνωσε ότι θα μοιράζει κάθε εβδομάδα δώρα για τους παίκτες συγκεκριμένων θέσεων στην παγκόσμια κατάταξη. Τα δώρα είναι συνολικά 180 και περιλαμβάνουν Web cams και διάφορα προϊόντα της Westwood. Επίσης, πρέπει να επισημάνουμε ότι τους προηγούμενους δύο μήνες η εταιρεία μοίραζε στους παίκτες των θέσεων: 1, 25, 50, 75, 100, 200, 300, 400 και 500 καθημερινά δώρα! Τα games ήταν τύπου quick match 1vs1 μέσω της δωρεάν υπηρεσίας Westwood Online.

Συνεχίζουμε με τα πρωταθλήματα και το Age of Empires 2. Τον Αύγουστο και τον Σεπτέμβριο, σε 16 χώρες του κόσμου έγιναν πρωταθλήματα μέσω του δικτύου ZONE και εσωτερικών επίσημων LAN parties, με σκοπό την ανάδειξη του αντιπροσώπου της χώρας. Ετσι, στις 7 Νοεμβρίου, οι 16 φιναλίστ όλων των χωρών συγκεντρώθηκαν στο Redmond, στην Washington για να παλέψουν για τη θέση του καλύτερου παίκτη AoK στον κόσμο. Φυσικά, εκτός από τη δόξα, ο νικητής κέρδισε και $50.000 (δηλαδή 20 εκατομμύρια δραχμές!!) μετρητά. Οι υπόλοιποι 15 συμμετέχοντες μοιράστηκαν δώρα αξίας μεγαλύτερης των 25 εκατομμυρίων. Παρ' όλο που στην παγκόσμια κατάταξη των clans η Ελλάδα βρίσκεται δεύτερη, ούτε λόγος δεν έγινε για να έχει η χώρα μας αντιπρόσωπο σε αυτό το πρωτάθλημα. Ατιμη Κενωνία...

MOON TYCOON

Μετά το Monopoly, το Zoo, το Railroad, το Transport (ένα από τα αγαπημένα μου παιχνίδια), το Wall Street και άλλα πολλά tycoons, ήρθε η στιγμή να κατακτήσετε το φεγγάρι! Ο προηγούμενος τίτλος του Moon Tycoon ήταν Luna, στο οποίο είχαμε αναφερθεί στο προηγούμενο τεύχος ως beta game. Πλέον το παιχνίδι τελειοποιήθηκε και πολύ σύντομα θα το δούμε στα ράφια. Αποτελεί ένα μείγμα του SimCity με το Pharaoh, σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον. Σκοπός σας είναι να αποικίσετε τον δορυφόρο της γης, να χτίσετε σπίτια, εργοστάσια, καταστήματα, να αναπτύξετε διπλωματικές και εμπορικές σχέσεις με τη Γη αλλά και με άλλους πλανήτες. Ο παίκτης είναι κυριολεκτικά υπεύθυνος για τα πάντα, από το νερό που θα απαιτεί η αποικία μέχρι και την προώθηση του τουρισμού, αλλά και τη διερεύνηση διάφορων research programs. Η κάμερα κινείται σε οποιοδήποτε σημείο θέλουμε, ενώ τα γραφικά, όσο μπορούμε να δούμε από τα διαθέσιμα screenshots, είναι κάπως χοντροκομμένα. Αντίθετα ο ήχος αναπληρώνει το κενό που δημιουργούν τα γραφικά με καταπληκτικούς ambient ρυθμούς και 3D sound.

PC



TIP OF THE MONTH: MONOPOLY TYCOON

Η αναγνώστρια του περιοδικού Κορίνα "Bubble" (βάλτε και επώνυμο, κορίτσια) μας στέλνει το ακόλουθο "παράνομο" κολπάκι για το Monopoly Tycoon: "Ενας τρόπος για να παίρνετε όλα τα οικόπεδα όσο πιο φτηνά γίνεται είναι να αρχίζετε μια δημοπρασία. Οταν εμφανιστεί το ανάλογο παράθυρο δημοπρασίας, τότε κάνετε save αμέσως. Επειτα βγείτε από το παιχνίδι και ξαναμπείτε στο save που κάνατε πριν. Οι CPU παίκτες θα βγουν από τη δημοπρασία και εσείς μπορείτε με την άνεσή σας να κάνετε προσφορά στη φθηνότερη δυνατή τιμή." Ναι, είναι γεγονός, είναι το δεύτερο tip από αναγνώστρια μέσα σε έναν χρόνο.

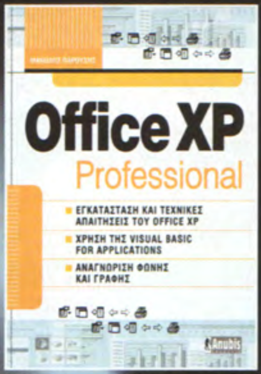


Η Βιβλιοθήκη της



Windows XP Home Edition

Ένας πλήρης οδηγός για το πλέον ολοκληρωμένο λειτουργικό σύστημα προσωπικών υπολογιστών για τον οικιακό χρήστη. Με εκτενή αναφορά και στα χαρακτηριστικά της έκδοσης Professional.



Office XP Professional

Το βιβλίο καλύπτει τις εφαρμογές Word 2002, Excel 2002, PowerPoint 2002, Outlook 2002, Access 2002, FrontPage 2002 του Office XP, της απόλυτης συλλογής εφαρμογών γραφείου.



Εύκολο ξεκίνημα με το Word 2002

Μάθετε τα πάντα για το Word 2002, που ενσωματώνει νέα χαρακτηριστικά προηγμένης τεχνολογίας. Αξιοποιήστε στο μέγιστο δυνατό όλες τις δυνατότητες που προσφέρουν σήμερα το Internet και το web.



Εύκολο ξεκίνημα με το Excel 2002

Γνωρίστε όλα τα νέα στοιχεία που εμπλουτίζουν το Excel 2002 και κάνουν τη χρήση της εφαρμογής ευκολότερη από ποτέ. Με μία φράση, το Excel 2002 είναι η πιο ολοκληρωμένη εφαρμογή λογιστικών φύλλων που είχατε ποτέ.



Εύκολο ξεκίνημα με το PowerPoint 2002

Με την εφαρμογή δημιουργίας παρουσιάσεων PowerPoint μπορείτε να εμφανίσετε γραπτό υλικό, πίνακες, γραφήματα, σχέδια και όποιο άλλο είδος πληροφορίας επιθυμείτε για να ενημερώσετε, να πείσετε ή απλά να επηρεάσετε το κοινό σας.



Εύκολο ξεκίνημα με το FrontPage 2002

Με το FrontPage μπορείτε να κατασκευάσετε μια σελίδα στο Internet, ένα web site ή ακόμα να προβάλετε την εταιρεία σας στο Διαδίκτυο χωρίς καμία γνώση προγραμματισμού.



Linux για χρήστες των Windows

Μια βήμα προς βήμα προσέγγιση στο λειτουργικό σύστημα που θα σας απαλλάξει από την ανάγκη χρήσης των Windows. Το βιβλίο περιλαμβάνει δύο CD-ROM με τη δημοφιλέστερη έκδοση του λειτουργικού συστήματος Linux.



ASP 3

Ξεκινήστε σήμερα το web development με το ASP 3 κάνοντας τη μικρότερη προσπάθεια και πετυχαίνοντας τα καλύτερα αποτελέσματα! Περιλαμβάνεται CD-ROM με όλα τα παραδείγματα του βιβλίου, μια trial version του Microsoft Visual InterDev 6.0 και το Microsoft Web Application Stress Tool!



Visual Basic v 6.0

Ένα βιβλίο που θα σας εισαγάγει με επιτυχία σε ό,τι αφορά τον προγραμματισμό με τη Visual Basic και θα σας γνωρίσει όλα τα νέα χαρακτηριστικά της έκδοσης 6.

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

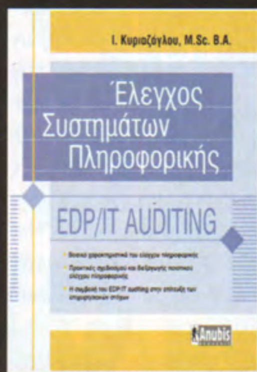
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.:01-3801487, fax: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Πληροφορικής



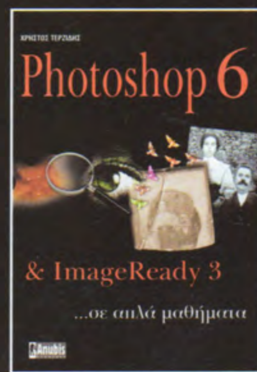
Visual C++ v 6.0

Σήμερα η Visual C++ αποτελεί την καλύτερη μέθοδο για να χτίσει κανείς πλήθος εφαρμογών. Με αυτό το βιβλίο θα μάθετε όλα όσα χρειάζεστε για να εργαστείτε με την έκδοση 6.



Έλεγχος Συστημάτων Πληροφορικής

Πως βοηθά ο έλεγχος συστημάτων πληροφορικής στις εταιρείες και τους οργανισμούς και πώς συμβάλλει το EDP/IT auditing στην επίτευξη των επιχειρησιακών και πληροφορικών στόχων μιας επιχείρησης.



Photoshop 6 & ImageReady 3... σε απλά μαθήματα

Το βιβλίο αυτό θα σας μυήσει στα μυστικά του ψηφιακού σκοτεινού θαλάμου σε απλά μαθήματα.



CorelDRAW 10

Με αυτόν τον αναλυτικό οδηγό θα γνωρίσετε το μαγικό κόσμο του CorelDRAW, του CorelRAVE και του Corel Photo-Paint!



Δημιουργήστε την πρώτη σας web page σε ένα Σαββατοκύριακο

Μάθετε τα εργαλεία και τις πηγές που χρειάζεστε για να φτιάξετε τη δική σας web σελίδα και να εδραιώσετε την παρουσία σας στον ηλεκτρονικό κόσμο μέσα σε μόλις ένα Σαββατοκύριακο.



ISDN

Με αυτό το βιβλίο θα γνωρίσετε ό,τι αφορά τα χαρακτηριστικά και την εγκατάσταση μιας γραμμής ISDN, ενώ θα μάθετε για τις συσκευές ISDN και όλες τις διαθέσιμες υπηρεσίες



E-music: Τα πάντα για τη μουσική στο Διαδίκτυο

Μάθετε πώς να αναζητήσετε αρχεία MP3 στο Internet και με ποια προγράμματα μπορείτε να αποκτήσετε, να ακούσετε και να οργανώσετε τη μουσική που σας ενδιαφέρει.



E-auctions: Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες

Πλειοδοτείστε, αγοράστε και πουλήστε με το μέγιστο κέρδος στις ηλεκτρονικές δημοπρασίες!



Τα πάντα για το e-travel

Κάντε τον υπολογιστή σας ταξιδιωτικό πράκτορα και ετοιμαστείτε για τις καλύτερες διακοπές που χαρήκατε ποτέ!

Για on-line παραγγελίες:

www.anubis.gr

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

CRYPTO DUAL DIGITAL CAMERA

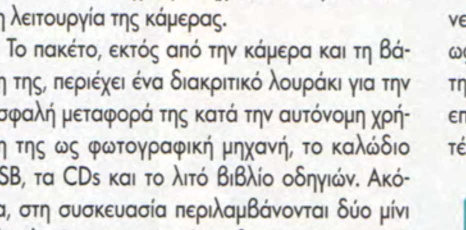
Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή και Web camera

Η Crypto είναι μία από τις πρωτοπόρες ελληνικές εταιρείες στον τομέα της κατασκευής περιφερειακών συσκευών. Ευρύτερα γνωστή για τις προτάσεις της στον τομέα των συσκευών επικοινωνίας και διαδικτύου, μπαίνει δυναμικά και στην αγορά των Web cameras με την κομψή Dual Digital Camera.

Το πρώτο που κάνει εντύπωση μόλις η συσκευή βγει από τη συσκευασία της, είναι το μικρό μέγεθός της. Οι διαστάσεις της είναι μόλις 9x3,8x2,2 εκατοστά, ενώ το σχήμα της είναι παραλληλόγραμμο με ελαφρές καμπύλες και με το μπλε χρώμα να κυριαρχεί (κάτι σαν πίνακας της μπλε περιόδου του Πικάσο...). Επίσης, εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι η κάμερα δεν είναι ενσωματωμένη με τη βάση της, αλλά η δεύτερη είναι "φορετή". Ετσι, η κάμερα μπορεί να κουμπώνει και να ξεκουμπώνει από τη βάση, για να μετατραπεί από Web cam σε ψηφιακή φωτογραφική μηχανή! Μάλιστα, η Dual Digital camera έχει "ματάκι" (απ' όπου ο χρήστης κοιτά για να δει τι φωτογραφίζει) και κουμπί λήψης, για να τραβάει φωτογραφίες που αποθηκεύονται στην ενσωματωμένη μνήμη που διαθέτει. Η μνήμη δεν είναι τεράστια και μπορεί να αποθηκεύσει φωτογραφίες μόνο σε δύο αναλύσεις, 640x480 (έως 26 λήψεις) και 320x240 (έως 106 λήψεις). Η κάμερα δεν διαθέτει είσοδο για memory card, για να μπορεί να αποθηκεύσει περισσότερες φωτογραφίες ή μεγαλύτερες αναλύσεις, ωστόσο, δεν είναι αυτός ο σκοπός της, αφού δεν είναι παρά μία Web cam που μπορεί να λειτουργήσει και αυτόνομα. Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας ακολουθιών βίντεο, καθώς η κάρτα μπορεί να συλλάβει καρέ κατ' εξακολούθηση, αλλά στην αυτόνομη λειτουργία, με τη μικρή μνήμη της, δεν μπορεί παρά να συλλάβει μόλις 1 δευτερόλεπτο βίντεο σε υψηλή ανάλυση και 4,4 δευτερόλεπτα σε χαμηλή. Ολα, βεβαίως, αλλάζουν όταν η κάμερα συνδεθεί με τον υπολογιστή. Μέσω της σύνδεσης USB και με τα προγράμματα Photo Express της Ulead και AVI Creator V0-5, μπορείτε να πάρετε άπειρες φωτογραφίες και βίντεο και να τη χρησιμοποιήσετε για video conferencing με προγράμματα όπως το Net Meeting ή άλλο Web cam chat client. Φυσικά, τα δύο συνοδευτικά προγράμματα χρησιμοποιούνται και για τη μεταφορά των φωτογραφιών ή του βίντεο που έχει τραβηχτεί κατά την αυτόνομη λειτουργία της κάμερας.



Η Dual Digital camera έχει "ματάκι" και κουμπί λήψης, για να τραβάει ο χρήστης φωτογραφίες που αποθηκεύονται στην ενσωματωμένη μνήμη που διαθέτει.



Το πακέτο, εκτός από την κάμερα και τη βάση της, περιέχει ένα διακριτικό λουράκι για την ασφαλή μεταφορά της κατά την αυτόνομη χρήση της ως φωτογραφική μηχανή, το καλώδιο USB, τα CDs και το λιτό βιβλίο οδηγιών. Ακόμα, στη συσκευασία περιλαμβάνονται δύο μίνι αλκαλικές μπαταρίες (μέγεθος AAA) των 1,5 Volt, οι οποίες δίνουν την απαραίτητη ισχύ για την αυτόνομη λειτουργία. Το όλο παρουσιαστικό της, όταν αυτή δεν βρίσκεται στη βάση της, θυμίζει ένα κάπως μεγαλύτερο από τα συνήθη μπλε μπρελόκ. Είναι πανάλαφρη και ιδιαίτερα διακριτική (θα μπορούσε άνετα να χρησιμεύσει ως κατασκοπική φωτογραφική μηχανή σε κάποια ταινία του Μποντ) και χωράει άνετα στην παλάμη. Ο λειτουργικός εξοπλισμός της είναι λιτός. Το μικρό ματάκι βρίσκεται στο επάνω δεξί εμπρός μέρος της συσκευής, ενώ στο επάνω αριστερό σημείο βρίσκεται το πλήκτρο φωτογράφησης. Αριστερά βρίσκεται ο διακόπτης on/off, ο οποίος ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την κάμερα όταν αυτή λειτουργεί με τις μπαταρίες (όταν η κάμερα είναι συνδεδεμένη με τον υπολογιστή, παίρνει ρεύμα από το USB και μένει ανοιχτή συνεχώς), και ακριβώς από κάτω του ένα πλήκτρο επιλογών, που ενεργοποιεί τις λειτουργίες της μικρής διψήφιας οθόνης LCD που βρίσκεται στο πίσω μέρος της μηχανής. Σε αυτή την οθόνη μπορούν να γίνουν οι εξής λειτουργικές ρυθμίσεις: επιλογή ανάλυσης λήψης φωτογραφιών, επιλογή συνεχούς λήψης, επιλογή αυτοχρονομέτρησης λήψης, σβήσιμο φωτογραφιών, καθώς και ένδειξη χαμηλής τάσης των μπαταριών. Τέλος, στα πλάγια και περίπου στη μέση της συσκευής βρίσκεται η μίνι υποδοχή USB, όπου συνδέεται το καλώδιο που φτάνει στον υπολογιστή. Το αρνητικό στοιχείο σε ό,τι αφορά τη συγκεκριμένη σύνδεση είναι πως η κάμερα, εξαιτίας του μικρού βάρους της αλλά και της θέσης του καλωδίου, υποκύπτει στο βάρος και την ακαμψία του δεύτερου (το καλώδιο είναι ίσως βαρύτερο), με αποτέλεσμα να "γυρίζει" προς την κατεύθυνση που τη σπρώχνει το καλώδιο. Αυτό είναι μερικές φορές άβολο, καθώς αφ' ενός περιορίζει κάπως τις θέσεις τοποθέτησης της κάμερας, αφ' ετέρου απαιτεί από το χρήστη να μετακινεί το καλώδιο κάθε φορά που θέλει να αλλάξει γωνία στην κάμερα (φυσικά, μιλάμε για την περίπτωση που η κάμερα βρίσκεται στη βάση της, καθώς δεν έχει νόημα να προσπαθεί κανείς να τη "στήσει" σε αυτόνομη λειτουργία).

Η εγκατάσταση τόσο της κάμερας όσο και των συνοδευτικών εφαρμογών της είναι εύκολη, ενώ η ποιότητα των λήψεων κρίνεται ικανοποιητική για τη χρήση της συσκευής ως Web cam και, φυσικά, μέτρια για τη χρήση της ως φωτογραφικής μηχανής. Δεν διαθέτει επιλογές φωτεινότητας και απόστασης, με αποτέλεσμα να επηρεάζεται πολύ από το φως.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Crypto
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 9x, Pentium, USB
ΔΙΑΘΕΣΗ: Κρύπτο Πληροφορική ΑΒΕ, Βορείου Ηπείρου 45, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 6122513, www.crypto.gr

SOUNDBLASTER AUDIGY

Στο δρόμο για την κορυφή

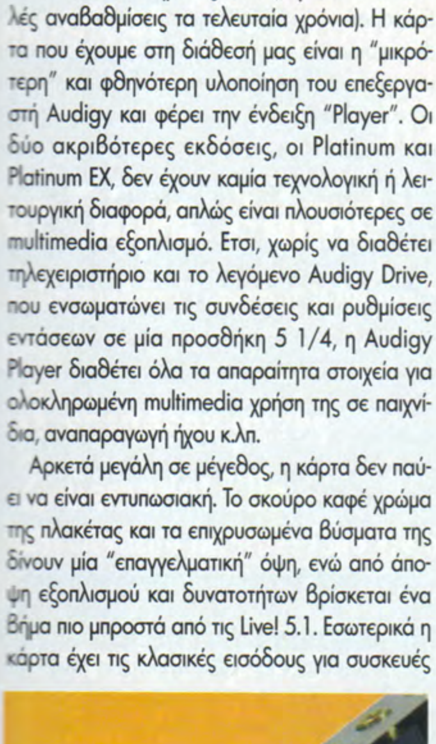


H Audigy Player αποτελεί την καλύτερη πρόταση κάρτας ήχου για τη μέση αγορά.

Χωρίς αξιόλογο αντίπαλο τα τελευταία χρόνια, μετά την κατάρρευση της Aureal, η Creative φιγουράρει ως η κυρίαρχη εταιρεία στο χώρο της τεχνολογίας ήχου για PCs, προτείνοντας συνεχώς λύσεις οι οποίες, αν και φημίζονται για την ποιότητά τους, δεν διακρίνονται για τις χαμηλές τιμές τους. Βέβαια, και η Cyrus Logic κάνει κάποια βήματα με το νέο επεξεργαστή της ήχου, ενώ το ίδιο συμβαίνει με την nVIDIA, η οποία ενσωματώνει ένα υψηλής ποιότητας σύστημα ήχου στο ολοκληρωμένο chipset nForce, το οποίο δεν αποκλείεται να δούμε και ως αυτόνομη πρόταση στο μέλλον.

Η Creative, όμως, πρόλαβε τους ανταγωνιστές της παρουσιάζοντας το σύστημα Audigy, το οποίο φιγουράρει ως αντικαταστάτης του παλιού πλέον συστήματος Live! (πέρασε από πολλές αναβαθμίσεις τα τελευταία χρόνια). Η κάρτα που έχουμε στη διάθεσή μας είναι η "μικρότερη" και φθηνότερη υλοποίηση του επεξεργαστή Audigy και φέρει την ένδειξη "Player". Οι δύο ακριβότερες εκδόσεις, οι Platinum και Platinum EX, δεν έχουν καμία τεχνολογική ή λειτουργική διαφορά, απλώς είναι πλουσιότερες σε multimedia εξοπλισμό. Ετσι, χωρίς να διαθέτει τηλεχειριστήριο και το λεγόμενο Audigy Drive, που ενσωματώνει τις συνδέσεις και ρυθμίσεις εντάσεων σε μία προσθήκη 5 1/4, η Audigy Player διαθέτει όλα τα απαραίτητα στοιχεία για ολοκληρωμένη multimedia χρήση της σε παιχνίδια, αναπαραγωγή ήχου κ.λπ.

Αρκετά μεγάλη σε μέγεθος, η κάρτα δεν παύει να είναι εντυπωσιακή. Το σκούρο καφέ χρώμα της πλακέτας και τα επιχρυσωμένα βύσματα της δίνουν μία "επαγγελματική" όψη, ενώ από άποψη εξοπλισμού και δυνατοτήτων βρίσκεται ένα βήμα πιο μπροστά από τις Live! 5.1. Εσωτερικά η κάρτα έχει τις κλασικές εισόδους για συσκευές όπως CDs, DVDs, κάρτες TV, καθώς και μία σύνδεση ψηφιακού σήματος. Στη ράχη της κάρτας διακρίνονται βύσματα εισόδου μικροφώνου και εξωτερικής συσκευής, έξοδοι για αναλογικά ηχεία περιβάλλοντος ήχου (εμπρός και πίσω), καθώς και μία ψηφιακή έξοδος για συστήματα ψηφιακών ηχείων. Εκπληξη αποτελεί η ανυπαρξία του midi/joystick port από τη ράχη της κάρτας. Αυτό έχει υλοποιηθεί με τη μορφή εσωτερικής σύνδεσης και βρίσκεται σε ένα πρόσθετο λαμάκι, το οποίο δεν είναι απαραίτητο να εγκατασταθεί, παρά μόνο αν θέλετε να συνδέσετε κάποια παράλληλη συσκευή midi ή αναλογικό joystick. Αυτή είναι ίσως η εξυπνότερη κίνηση της Creative, καθώς πλέον οι συσκευές αυτές ακολουθούν το πρότυπο σύνδεσης USB. Στη θέση του αναλογικού συνδέσμου βρίσκεται, στη ράχη της κάρτας, μία έξοδος IEEE 1934 (firewire). Ετσι, η κάρτα μπορεί να λειτουργήσει ως firewire card και να αποτελέσει σύνδεσμο του συστήματος, με έναν σημαντικό αριθμό ψηφιακών συσκευών για τη μεταφορά δεδομένων με μεγάλη ταχύτητα. Εξωτερικά DVD drives και σκληροί δίσκοι, φορητά MP3 Players, ακόμα και ψηφιακές βιντεοκάμερες μπορούν να εκμεταλλευτούν το firewire interface. Δυστυχώς, δεν είχαμε κάποια ανάλογη συσκευή για να μετρήσουμε τις επιδόσεις του 1394 της κάρτας, αλλά δεν υπάρχει κανένας λόγος να μην είναι τόσο γρήγορο όσο και οποιοσδήποτε άλλος ελεγκτής firewire. Η απόδοση της κάρτας έχει ενισχυθεί αρκετά με την ωρίμανση του προτύπου EAX, το οποίο, απ' ό,τι φαίνεται, θα αποτελέσει τη βασική πλατφόρμα δημιουργίας περιβαλλόντων ήχου στα παιχνίδια. Φυσικά, η απόδοση περιβάλλοντος ήχου επιβαρύνει αρκετά τον επεξεργαστή, καθώς η κάρτα δεν μπορεί να διαχειριστεί μόνη της όλα τα δεδομένα, καταναλώνοντας μνήμη και υπολογιστική ισχύ από τους πόρους του συστήματος. Η κάρτα, φυσικά, υποστηρίζει περιβάλλοντα ψηφιακού ήχου Dolby Digital και DTS, προσφέροντας ρεαλιστικό τρισδιάστατο ήχο στην παρακολούθηση DVD. Αλλά και εδώ, αν το υπολογιστικό σύστημα δεν υποβοηθείται από κάρτα επιτάχυνσης αποκωδικοποίησης εικόνας DVD, ένας επεξεργαστής μικρότερος των 500MHz δεν αρκεί για να αποδώσει πλήρως περιβάλλοντα ήχο. Κατά τα άλλα, η επιτάχυνση αποκωδικοποίησης ήχου MP3 είναι σίγουρα μία ευχάριστη προσθήκη.



Το IEEE 1934 που υλοποιείται στην Audigy.

Για τον απαιτητικό παίκτη είναι μια πολύ καλή πρόταση, με πολλές προοπτικές λόγω της ύπαρξης του EAX, ενώ με την προσθήκη του IEEE 1924 η κάρτα αποκτά ένα άλλο πρόσωπο επεκτασιμότητας, δίνοντας στο σύστημα μία ευέλικτη λύση επικοινωνίας με εξωτερικές συσκευές. Μόνο μειονέκτημά της, η υψηλή τιμή της.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Creative Labs
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 9x, Me, 2000, Pentium 266, 64MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες ΑΕΒΕ, Λ. Συγγρού 142, τηλ.: 9242072
ΤΙΜΗ: 37.000 δρχ. + ΦΠΑ

TRACKMAN WHEEL

Δύο εναλλακτικά... ζωύφια!

Το βασικό περιφερειακό ελέγχου σε κάθε υπολογιστικό σύστημα είναι, συνήθως, το ποντίκι. Εχουμε δει ποντίκια να "μεταλλάσσονται" από την κλασική μορφή τους με τα δύο πλήκτρα και να ενσωματώνουν έξτρα πλήκτρα, ροδέλες, ασύρματη επικοινωνία και οπτικό αισθητήρα.

Τα τελευταία χρόνια έχουν κάνει την εμφάνισή τους στο πεδίο αυτό κάποιες εναλλακτικές συσκευές ελέγχου, εφάμιλλες των ποντικιών αλλά με διαφορετική φιλοσοφία και πολλές φορές με διαφορετική εφαρμογή. Τα trackballs, πάντως, δεν παύουν να είναι παραλλαγές του βασικού τύπου ενός ποντικιού.

Οι δύο υλοποιήσεις των TrackMan Wheel από τη Logitech κατατάσσονται στη μέση αγορά των οπτικών trackballs. Το TrackMan Wheel δεν είναι τόσο μεγάλο και χοντροκομμένο όπως κάποιες προτάσεις άλλων εταιρειών. Το μήκος του είναι 14 εκατοστά, ενώ η διάμετρος της μπίλιας μόλις 3,5 εκατοστά. Διαθέτει τα δύο κλασικά πλήκτρα και τη ροδέλα που θα συναντούσατε σε κάθε ποντίκι. Ο σχεδιασμός του είναι... ριζοσπαστικός! Το κάπως "εξωγήινο" σκάφος της συσκευής προκαλεί αρχικά ενδιαφέρον, αν και σαφέστατα είναι ασύμμετρο. Φυσιολογικά η μπίλια του τοποθετείται εκεί όπου ακουμπά ο αντίχειρας, η κίνηση του οποίου αντικαθιστά τις κινήσεις ενός ποντικιού. Το υπόλοιπο χέρι ξεκουράζεται στην πλαγιαστή "γλυκιά" επιφάνεια του TrackMan, ενώ η συσκευή πατάει με αντιολισθητικό υλικό στο τραπέζι. Κατά την εγκατάσταση, εφόσον και οι δύο συσκευές συνδέονται μέσω θύρας USB (ή και PS/2 με το κατάλληλο adaptoράκι), το σύστημα τις "βλέπει" χωρίς να χρειάζεται η εγκατάσταση drivers. Μάλιστα, κατά τη διάρκεια του τεστ, εγκατέστησα το TrackMan παράλληλα με το ποντίκι μου και δούλευαν μια χαρά.



Τα κινητά μέρη από το εσωτερικό της συσκευής έχουν αφαιρεθεί σχεδόν εξ ολοκλήρου, καθώς υπάρχει πλέον ο μικροσκοπικός οπτικός αισθητήρας (έχει γίνει πολύ της μόδας τελευταία), ο οποίος ανιχνεύει τις ανακλάσεις της μπίλιας και άρα μεταφέρει τις κινήσεις του αντίχειρα. Η έλλειψη κινητών μερών σημαίνει, επίσης, ότι δεν θα αντιμετωπίσετε ποτέ το γνωστό πρόβλημα της σκόνης που κολλούσε στις ροδέλες των ποντικιών και των trackballs και εμπόδιζε την ομαλή κίνηση της μπίλιας.

Κατά τη σύνδεση του TrackMan με το σύστημα μέσω της θύρας USB, αποδίδει το στάνταρ refresh rate των 125Hz. Αρα, μπορεί άνετα να χρησιμοποιηθεί - από άποψη ταχύτητας- με οποιοδήποτε παιχνίδι, υπό την προϋπόθεση ότι θα συνηθίσετε το χειρισμό με την μπίλια, κάτι όχι ιδιαίτερα δύσκολο, αν σκεφτείτε ότι και η μετάβαση στο ποντίκι (από το πληκτρολόγιο και το joystick) χρειάσθηκε αρκετό χρόνο. Πάντως, εκτός του ότι είναι ιδανικό για σχεδιαστικά προγράμματα (και γενικότερα εφαρμογές που βασίζονται στη λεπτομερή διαχείριση), αφού ο έλεγχος που αποδίδει είναι σαφώς ανώτερος από του ποντικιού, είναι αρκετά πιο ξεκούραστο στη χρήση από ένα ποντίκι. Βλέπετε, δεν είναι απαραίτητη η κίνηση του καρπού και εμμέσως και η κίνηση του βραχίονα και του αγκώνα. Επίσης, μπορείτε να το τοποθετήσετε σε οποιαδήποτε στάση θέλετε, δίνοντας στο χέρι σας την κλίση που σας βολεύει περισσότερο. Μπορείτε να το τοποθετήσετε σε οποιαδήποτε απόσταση θέλετε, πολλές φορές δίνοντας την ευχέρεια να ακουμπήσετε ολόκληρο το χέρι σας επάνω στο τραπέζι, ξεκουράζοντάς το.



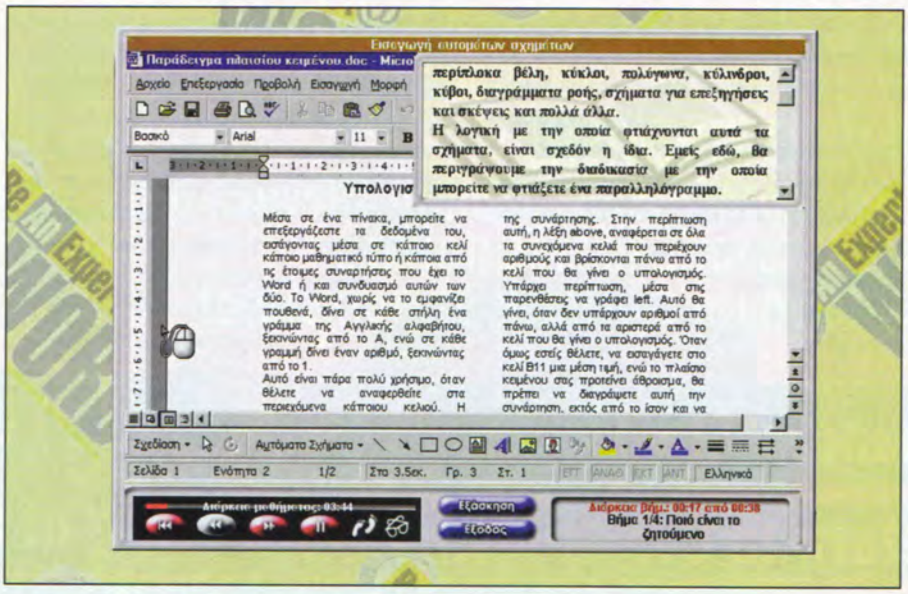
Το TrackMan μένει πρακτικά ακίνητο, οπότε οι τοποθετήσεις του καλωδίου δεν αλλάζουν και το τελευταίο δεν φθείρεται.

Εργονομικά, οι συσκευές κρίνονται επαρκείς, αφού έχουν το σωστό μέγεθος για να βολέψουν οποιοδήποτε χέρι (από το πιο μεγάλο μέχρι το πιο μικρό) και ο σχεδιασμός τους επιτρέπει στο χέρι να αντεπεξέλθει σταδιακά στον ασυνήθιστο χειρισμό. Οι διαφορές ανάμεσα στις δύο υλοποιήσεις είναι μηδαμινές και εντοπίζονται στο χρώμα (το "καλωδιακό" είναι γκρι σκούρο μεταλλικό, ενώ το ασύρματο είναι ανοιχτόχρωμο) και στο ότι το ασύρματο συνοδεύεται από τον απαραίτητο δέκτη και χρειάζεται μια μικρή μπαταρία των 1,5 Volt για να λειτουργήσει. Κατά τα άλλα, μόνο η τιμή τα διαφοροποιεί (+10.000 για το ασύρματο), καθώς η διαφορά στη λειτουργικότητα και την εργονομία που δημιουργείται μεταξύ ασύρματου και καλωδιακού δεν είναι τόσο μεγάλη όσο η αντίστοιχη των ποντικιών. Αυτό συμβαίνει γιατί το TrackMan μένει πρακτικά ακίνητο, οπότε οι τοποθετήσεις του καλωδίου δεν αλλάζουν και το τελευταίο δεν φθείρεται. Είναι απλώς θέμα επιλογής τι θα αποφασίσετε να αγοράσετε. Πάντως, αν διαθέτετε ήδη κάποια ασύρματη συσκευή (ποντίκι, πληκτρολόγιο) και θέλετε να έχετε ένα TrackMan στο περιβάλλον εργασίας σας, τότε προτιμήστε το καλωδιακό, καθώς ακόμα ένας αισθητήρας μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα, μπερδεύοντας τα σήματα των συσκευών (κάτι που σπάνια γίνεται, αλλά ποτέ δεν ξέρετε...).

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Logitech
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 9x, Me, NT, 2000, XP, USB/PS2
ΔΙΑΘΕΣΗ: Ιντεάλ Ηλεκτρονική ΑΒΕΕ, Λεωφ. Γ. Γεννηματά - Θέση Χαβώσι, 196 00 Μαγούλα Αττικής, τηλ.: 5539600
ΤΙΜΗ: TRACKMAN WHEEL: 19.000 δρχ. + ΦΠΑ, CORDLESS TRACKMAN WHEEL: 29.500 δρχ. + ΦΠΑ

EXPERT@WORD

Ενας Multimedia δάσκαλος

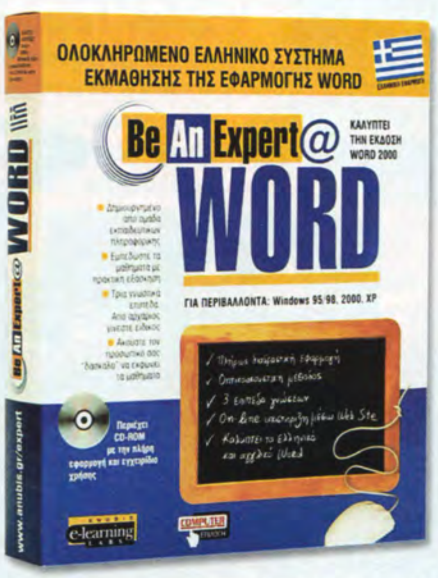


Το περιβάλλον του Expert@Word χαρακτηρίζεται από τη λειτουργικότητά του.

Η εφαρμογή Expert@Word συγκεντρώνει τα χαρακτηριστικά εκμάθησης που ψάχνει τόσο ένας αρχάριος όσο και ένας προχωρημένος χρήστης του Word 2000, του δημοφιλούς επεξεργαστή κειμένου που συγκαταλέγεται στις εφαρμογές του πακέτου Office 2000.

Η εφαρμογή Expert@Word είναι πλήρως εξελληνισμένη και αναφέρεται στην ελληνική και την αγγλική έκδοση του Word 2000. Παρ' όλα αυτά, ακόμα και αν είστε κάτοχος κάποιας παλαιότερης έκδοσης του Word, σίγουρα έχετε αρκετά να αποκομίσετε από το εν λόγω εκπαιδευτικό software, αφού πρόκειται για μια εφαρμογή που συνδυάζει πλούτο περιεχομένου με απλότητα στη διδασκαλία. Ακόμα και όσοι από εσάς έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με την επεξεργασία κειμένου θα βρουν το Expert@Word βατό και κατανοητό.

Το περιβάλλον του προγράμματος είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να μεταπηδάτε εύκολα στους τομείς που θέλετε να διδαχτείτε. Χωρίζεται σε τρία επίπεδα ανάλογα με το γνωστικό επίπεδό σας, με το πρώτο να ενσωματώνει τις θεμελιώδεις έννοιες και το τρίτο τις πιο εξεζητημένες μορφοποιήσεις και διαδικασίες του Word. Κάθε επίπεδο περιέχει αρκετές θεματικές ενότητες με τίτλους κατανοητούς που σας επιτρέπουν να επικεντρώσετε την προσοχή σας στα μαθήματα που σας ενδιαφέρουν. Το πρώτο επίπεδο περιέχει μαθήματα για το περιβάλλον, τη δημιουργία, το άνοιγμα, το κλείσιμο και την αποθήκευση ενός αρχείου κειμένου. Στο δεύτερο επίπεδο θα βρείτε ό,τι αφορά τη μορφοποίηση του κειμένου. Στήλες, παράγραφοι, σκιές και πλαίσια αναλύονται διεξοδικά. Το τρίτο και τελευταίο επίπεδο ασχολείται με τις τελευταίες πινελιές του εγγράφου σας, όπως επικεφαλίδες, πίνακες, στυλ και ορθογραφικός έλεγχος. Ιδιαίτερη σημασία έχει και το μάθημα της εισαγωγής αντικειμένων που φροντίζει να σας ενημερώσει για την εισαγωγή εικόνων, ειδικών συμβόλων και σχημάτων.



Κάθε μάθημα αποτελείται από βήματα. Αρχικά, εμφανίζεται η οθόνη του Word και με έναν συνδυασμό αφήγησης και κειμένου, η εφαρμογή σάς ξεναγεί στα μυστικά της επεξεργασίας κειμένου. Θα δείτε να εξελίσσονται όλες οι διαδικασίες με παράλληλη κατανοητή επεξήγηση. Μάλιστα, ο ευκολονόητος χαρακτήρας του Expert@Word είναι το κύριο "όπλο" του. Επιπλέον, μπορείτε να εξαφανίσετε το εμφανιζόμενο επεξηγηματικό κείμενο και να αρκεστείτε στην αφήγησή του, ώστε να βλέπετε το 100% της οθόνης του Word. Η multimedia αυτή παρουσίαση υπερτερεί ακόμα και της παρακολούθησης ενός έμπειρου χρήστη. Ο λόγος είναι τα οπτικά βοηθήματα (όπως βέλη, υπογραμμίσεις, κυκλώσεις) που κατορθώνουν να επικεντρώσουν την προσοχή σας στα επίμαχα μενού και ρυθμίσεις. Κάθε πτυχή καλύπτεται λεπτομερώς και κανένα "σκοτεινό" σημείο δεν θα μείνει μετά την ενασχόλησή σας με το επιμορφωτικότατο αυτό λογισμικό.

Αλλο ένα χαρακτηριστικό του Expert@Word είναι η λειτουργικότητά του. Η πρόσβαση στα μενού και τις δυνατότητές του είναι άμεση, ενώ υπάρχει ένα πλήρως υποβοηθητικό περιβάλλον που δεν επιτρέπει στο χρήστη να "χαθεί" κατά τη διάρκεια της πλοήγησής του. Ο ρυθμός των μαθημάτων μπορεί να καθοριστεί σύμφωνα με τις δικές σας επιλογές. Μπορείτε, για παράδειγμα, να διακόψετε ή να συνεχίσετε απευθείας από το σημείο όπου είχατε μείνει κάποια άλλη φορά. Και επειδή η επανάληψη είναι η μητέρα της μάθησης, με το πάτημα του κουμπιού "Εξάσκηση" μεταφέρεστε στο Word για να αποδείξετε πόσο προσεκτικοί μαθητές είστε.

Οπως επιβάλει η δικτυακή εποχή που ζούμε, η εκπαιδευτική εφαρμογή Expert@Word έχει το δικό της "σπίτι" στο Internet. Στη διεύθυνση www.24hteacher.com θα βρείτε λεπτομέρειες αλλά και ενδεχόμενες μελλοντικές αναβαθμίσεις του προγράμματος. Υπάρχει η δυνατότητα on-line παραγγελίας και αρκετά ενδιαφέροντα links. Ως γνωστόν, η εκπαίδευση στους υπολογιστές αποτελεί αιτία πονοκεφάλου και συνήθως οδηγεί σε δαπανηρά και αμφιλεγόμενης ποιότητας σεμινάρια. Αν αναζητάτε, λοιπόν, έναν υπομονετικό δάσκαλο, το Expert@Word θα σας μυήσει στα μυστικά της συγγραφής καλαίσθητων κειμένων.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Anubis
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 9x, Me, NT, 2000, XP
ΔΙΑΘΕΣΗ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, 9245910, fax: 9216847, 9242219
ΤΙΜΗ: 8.500 δρχ./24,94 ευρώ (συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%)



EMPIRE EARTH™

ΜΙΑ ΕΠΙΚΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΑ ΑΠΟ 500.000 ΧΡΟΝΙΑ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

COPPER AGE — DARK AGE — RENAISSANCE — INDUSTRIAL AGE — INFORMATIQUE AGE
25,000 BC — 5000 BC — 2000 BC — 500 BC — 0AD — 900 AD — 1300 AD — 1500 AD — 1700 AD — 1900 AD — 2000 AD — 2100 AD
STONE AGE — BRONZE AGE — MIDDLE AGES — IMPERIAL AGE — ATOMIC AGE — NANO AGE





Η ΛΕΞΗ ΕΠΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΜΙΚΡΗ.

Το Empire Earth είναι ένα τρισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου που σου επιτρέπει να δημιουργήσεις, να κτίσεις και να οδηγήσεις έναν πολιτισμό ανάμεσα σε 500,000 χρόνια ανθρώπινης ιστορίας. Επιλέξτε οποιοδήποτε σημείο στο χρόνο από την ανακάλυψη της φωτιάς μέχρι τις μελλοντικές μάχες με laser και διοίκηστε τον πολιτισμό σας με ένα και μοναδικό στόχο: κάντε την Γη αυτοκρατορία σας.

Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών



ΕΡΧΕΤΑΙ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ 2001

SIERRA™

STAINLESS STEEL STUDIOS™

CD MEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Εναλλακτικές λύσεις

Οπως είδαμε στο προηγούμενο τεύχος, αν και το GeForce 3 προσφέρει ιδιαίτερα εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά, το υψηλό κόστος απόκτησής του αναμένεται να αποθαρρύνει τη συντριπτική πλειονότητα των gamers. Ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να γνωρίζει, πάντως, ότι στην αγορά κυκλοφορούν αξιόλογα προϊόντα, που διατίθενται σε εξαιρετικά προσιτές τιμές. Πριν να περάσουμε στην παρουσίαση, τονίζουμε ότι η κατανόηση κάποιων βασικών εννοιών που εξηγήθηκαν αναλυτικά στο πρώτο μέρος αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

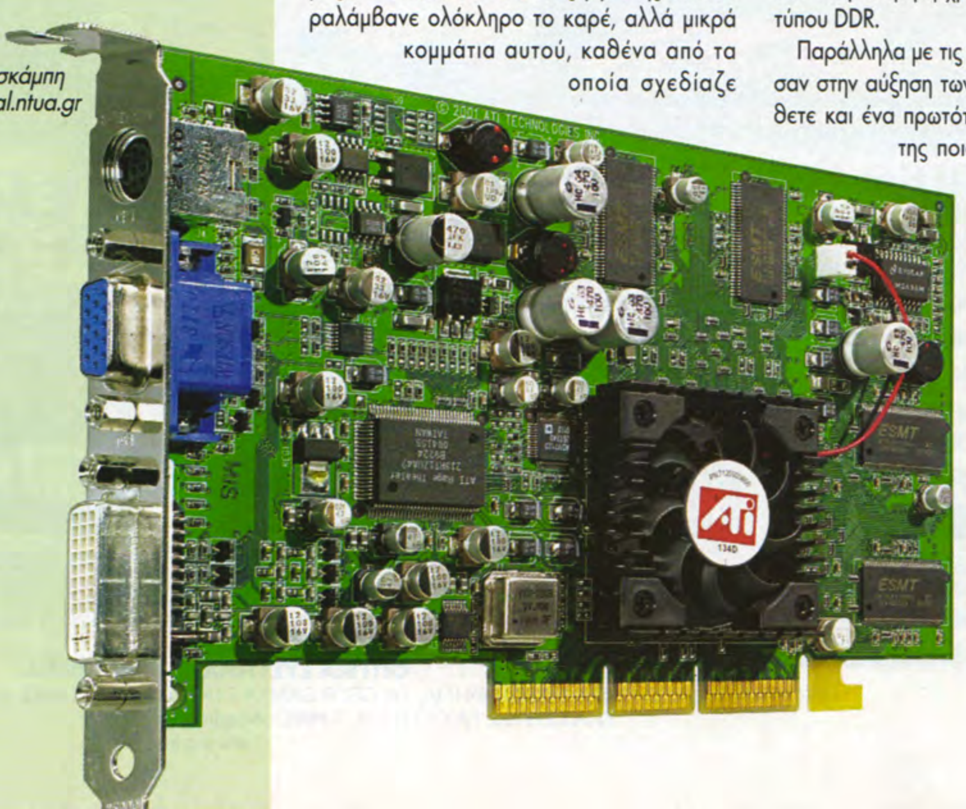
Στο προηγούμενο τεύχος ασχοληθήκαμε εκτενώς με το πρόβλημα της ανεπάρκειας του memory bandwidth, η επίλυση του οποίου αποτελεί βασικό τμήμα της τεχνολογικής έρευνας των κατασκευαστών. Η αρχιτεκτονική Lightspeed Memory, που ενσωμάτωσε η nVIDIA στο GeForce 3, αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα των μεθόδων που αναπτύσσουν οι εταιρείες, με σκοπό την εξάλειψη του εν λόγω φαινομένου. Ενα βασικό μέρος της Lightspeed Memory είναι, όπως είδαμε, η τεχνική Z - Occlusion Culling, η οποία επιτρέπει στον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών να σχεδιάζει μόνο τα pixels που θα είναι ορατά στον παρατηρητή. Ωστόσο, δεν είναι η πρώτη φορά που συναντάμε μία μέθοδο επιλεκτικής επεξεργασίας των pixels.

STMICROELECTRONICS KYRO II

Ο επεξεργαστής Kyro, που κυκλοφόρησε πριν από περίπου έναν χρόνο, έκανε χρήση μιας παρεμφερούς τεχνικής, της Tile Rendering. Τα πολύγωνα που επρόκειτο να εμφανιστούν στο καρέ χωρίζονταν σε ομάδες, σύμφωνα με τη θέση που καταλάμβαναν στο χώρο. Με αυτόν τον τρόπο, η αρχική σκηνή "έσπαγε" σε πολλά μικρότερα τμήματα (ονομάζονταν tiles), οπότε ο επεξεργαστής δεν παραλάμβανε ολόκληρο το καρέ, αλλά μικρά κομμάτια αυτού, καθένα από τα οποία σχεδίαζε ανεξάρτητα από τα υπόλοιπα. Κατά την ομαδοποίηση, όμως, το σύστημα κρατούσε μία λίστα με τα χαρακτηριστικά των πολυγώνων (χρώμα, συντεταγμένες, υφή). Ετσι, πριν να προχωρήσει στη διαδικασία του rendering, ο επεξεργαστής ήταν σε θέση να προβλέπει τη σχετική θέση των πολυγώνων σε συνάρτηση με την οπτική γωνία του παρατηρητή, ώστε να μη σχεδιάσει τα pixels που δεν θα έβλεπε ο χρήστης.

Η δυνατότητα της μη επεξεργασίας των μη ορατών επιφανειών (HSR, Hidden Surface Removal) δεν ήταν, όμως, το μοναδικό πλεονέκτημα της τεχνικής Tile Rendering. Ισως, μάλιστα, το HSR να ήταν απλώς ένα στοιχείο που προέκυψε στην πορεία. Διότι το σημαντικότερο χαρακτηριστικό της τμηματικής επεξεργασίας της εικόνας είναι η δυνατότητα πραγματοποίησης υπολογισμών και rendering, με μειωμένη χρήση της μνήμης της κάρτας γραφικών, μια και ο όγκος των δεδομένων που απαιτούνται για την περιγραφή μιας σκηνής που προκύπτει από ένα tile είναι σχετικά μικρός, οπότε το μεγαλύτερο μέρος της διαδικασίας λαμβάνει χώρα μέσα στο chip. Ετσι, εξοικονομείται για ακόμα μία φορά πολύτιμο memory bandwidth και, μάλιστα, χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση της ακριβής μνήμης τύπου DDR.

Παράλληλα με τις τεχνικές που αποσκοπούσαν στην αύξηση των επιδόσεων, το Kyro διέθετε και ένα πρωτότυπο σύστημα βελτίωσης της ποιότητας απεικόνισης, που έφερε την ονομασία Internal True Color και βασιζόταν στο γεγονός ότι η τεχνολογία Tile Rendering επέτρεπε την πραγματοποίηση κάποιων διεργασιών μέσα στο chip. Αυτές οι εσωτερικές λειτουργίες δεν κατανάλωναν την παραμικρή ποσότητα memory bandwidth (αφού δεν χρησιμοποιούσαν τη μνήμη ως διαμεσολαβητή), επομένως η περιγραφή τους



με 32bit δεν αναμενόταν να επιφέρει στο σύστημα μεγαλύτερη επιβάρυνση από την αντίστοιχη των 16bit. Ετσι, ακόμα κι αν το επιλεγμένο βάθος χρώματος ήταν 16 bit, το Kyro απέδιδε τις εν λόγω διεργασίες (z-buffering και texturing) στα 32bit, κάτι που έδινε ένα πολύ καλό οπτικό αποτέλεσμα, χωρίς σημαντική πτώση των επιδόσεων.

Παρά τις πολύ αξιόλογες καινοτομίες στην σχεδίασή του, όμως, το Kyro δεν κατάφερε να διαγράψει μία αξιόλογη εμπορική πορεία, κυρίως γιατί οι περισσότεροι επώνυμοι κατασκευαστές καρτών γραφικών δεν πίστεψαν ότι το ολοκληρωμένο ήταν σε θέση να χτυπήσει τα chipsets των nVIDIA και 3dfx. Ουσιαστικά, οι υλοποιήσεις του Kyro ήταν εξαιρετικά δυσεύρετες στην αγορά, ενώ τα χρήματα που διατέθηκαν για την προώθηση αυτών ήταν ελάχιστα. Ωστόσο, η εξαγγελία της κυκλοφορίας του διαδόχου του Kyro συνοδεύτηκε από μία έκπληξη: Η Hercules, μία από τις ποιοτικότερες κατασκευάστριες καρτών γραφικών, θα ενσωμάτωνε το Kyro II στο καινούριο μοντέλο της! Οι πρώτες μετρήσεις τοποθετούσαν τις επιδόσεις της κάρτας πολύ κοντά στις αντίστοιχες των υλοποιήσεων του GeForce 2 GTS, ενώ το κόστος της κυμαινόταν σε ιδιαίτερα χαμηλά επίπεδα (GeForce 2 MX). Οπως ήταν αναμενόμενο, η εξέλιξη αυτή θορύβησε την nVIDIA, η οποία άρχισε να διαδίδει φήμες ότι το "παρείσακτο" chipset ήταν δήθεν ασταθές, κάτι που, βέβαια, ουδέποτε αποδείχθηκε στην πράξη.

Το Kyro II κατασκευάζεται με την τεχνολογία των 0,18 micron και αποτελείται από 15 εκατομμύρια τρανζίστορ. Η συχνότητα λειτουργίας του εντοπίζεται στα 175MHz, ενώ η μέγιστη ποσότητα μνήμης που μπορεί να διαχειριστεί είναι 64MB, η οποία λειτουργεί σε σύγχρονους ρυθμούς με τον πυρήνα (175MHz). Σε αυτό το σημείο αναφέρουμε ότι οι τεχνικοί της STMICROELECTRONICS υποστήριζαν αρχικά ότι το Kyro II θα πρέπει να είναι χρονισμένο στα 166MHz. Ομως, το ιδιαίτερα αποτελεσματικό σύστημα ψύξης, με το οποίο οι μηχανικοί της Hercules πλαισίωσαν το ολοκληρωμένο, άνοιξε το δρόμο για την επίτευξη υψηλότερων συχνοτήτων, χωρίς τον παραμικρό κίνδυνο υπερθέρμανσης. Η μέγιστη ποσότητα μνήμης που μπορεί να διαχειριστεί το chipset



HERCULES 3D PROPHET 4500 64MB

είναι 64MB, τύπου SDRAM, ενώ ο δίαυλος μεταφοράς δεδομένων μεταξύ αυτής και του πυρήνα έχει εύρος 128bit.

Προφανώς, τα τεχνικά χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν ανωτέρω δεν αναμένεται να εντυπωσιάσουν τον αναγνώστη. Αν λάβουμε επιπλέον υπόψη ότι το Kyro II δεν ενσωματώνει τεχνολογικές καινοτομίες σε σχέση με τον πρόγονό του, αλλά αρκείται στη βελτίωση των παλιών τεχνικών, θα αρχίσουμε να διερωτόμαστε για το κατά πόσο αποτελεσματικό μπορεί να είναι το chipset, συγκρινόμενο με τον ανταγωνισμό. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, το ολοκληρωμένο δεν διαθέτει μηχανή T&L, γεγονός που δίνει στους επεξεργαστές γραφικών της nVIDIA και της ATI θεωρητική υπεροπλία στους τίτλους που υποστηρίζουν το εν λόγω χαρακτηριστικό. Στην πράξη, ωστόσο, τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά. Στις περισσότερες περιπτώσεις, το Kyro II αφήνει πίσω του το GeForce 2 GTS, ενώ η διαφορά αυξάνει όταν αυξάνει και η ανάλυση. Σε αρκετά benchmarks, μάλιστα (Serious Sam), οι επιδόσεις του chipset είναι συγκρίσιμες με τις αντίστοιχες των κατά πολύ ακριβότερων GeForce 2 Pro και GeForce 2 Ultra! Μοναδικό σημείο προβληματισμού - τόσο για την κατασκευάστρια εταιρεία όσο και για τον υποψήφιο αγοραστή - αποτελούν οι επιδόσεις του chipset κάτω από Direct3D. Αν και κινούνται, ως συνήθως, σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα, έχουν παρατηρηθεί φαινόμενα δυσλειτουργίας του Tile Rendering, κάτι που μπορεί να οδηγήσει σε προβληματική απεικόνιση κάποιων αντικειμένων. Βέβαια, το φαινόμενο αυτό είναι εξαιρετικά σπάνιο και αναμένεται να εξαλειφθεί σύντομα με την ωρίμανση των drivers ή την κυκλοφορία patches, τα οποία θα εφαρμόζονται στους τίτλους που παρουσιάζουν πρόβλημα.



HERCULES 3D PROPHET III TITANIUM 500

Στην ελληνική αγορά συναντάμε δύο υλοποιήσεις του Kyro II: Η πρώτη εξ αυτών ανήκει στην Hercules και φέρει την ονομασία Prophet 4500. Διακρίνεται για την υψηλή ποιότητα κατασκευής της, ενώ διατίθεται σε ιδιαίτερα προσιτή τιμή (43.000 δρχ.). Ο χρήστης που επιθυμεί την προβολή της εικόνας στην τηλεόραση μπορεί να στραφεί στην παραλλαγή του ίδιου μοντέλου, που φέρει έξοδο TV-Out και κοστίζει μόλις 4.000 δρχ. ακριβότερα. Η δεύτερη



SUMA PLATINUM K2

υλοποίηση είναι η Platinum K2 της Suma, η οποία κοστίζει μόλις 40.000 δρχ. και αποτελεί άριστη επιλογή.

nVIDIA GEFORCE 2 MX 200/400

Η κυκλοφορία του Kyro II άλλαξε άρδην το τοπίο στην αγορά των καρτών γραφικών χαμηλού κόστους. Το παιχνίδι έμοιαζε χαμένο για την nVIDIA, μια και το chipset της Microelectronics κατόρθωνε να συνδυάζει εκπληκτικές επιδόσεις με ιδιαίτερα χαμηλή τιμή. Ωστόσο, η nVIDIA απάντησε με την κυκλοφορία δύο νέων ολοκληρωμένων, των GeForce 2 MX200 και MX400, που αποτελούσαν παραλλαγές του παλαιότερου και ιδιαίτερα επιτυχημένου GeForce 2 MX. Το πρώτο από αυτά όχι μόνο δεν επιτυγχάνει βελτιωμένες επιδόσεις σε σχέση με τον προκάτοχό του, αλλά έρχεται με μειωμένα τεχνικά χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, το εύρος του διαύλου της μνήμης τύπου SDRAM έχει μειωθεί από τα 128bit στα 64bit, με συνέπεια τη μείωση των επιδόσεων, εξαιτίας

του φαινομένου του ανεπαρκούς memory bandwidth! Φυσικά, το κόστος των καρτών που ολοκληρώνουν το MX200 είναι μάλλον χαμηλό, όμως τα αποδιδόμενα frame rates σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται να ικανοποιήσουν τον gamer. Ούτε και το MX400, όμως, κατόρθωσε να κερδίσει τις εντυπώσεις. Πριν από την ανακοίνωση των τεχνικών χαρακτηριστικών του εν λόγω chipset, οι κριτικοί περίμεναν την αύξηση του εύρους του διαύλου της μνήμης τύπου DDR από τα 64bit στα 128bit. Ως γνωστόν, το απλό MX παρείχε δίαυλο 64bit για μνήμη τύπου DDR, αλλά δίαυλο 128bit για SDRAM, γεγονός που καθιστούσε τη χρήση της πρώτης άσκοπη. Η προαναφερόμενη αλλαγή, όμως, αναμενόταν να ανοίξει το δρόμο για τη συνεργασία του ολοκληρωμένου με την DDR, κάτι που θα απογείωνε κυριολεκτικά τις επιδόσεις. Τελικά, η μόνη διαφορά που εντοπίζεται στο MX400 είναι η αύξηση της συχνότητας λειτουργίας του πυρήνα από τα 175MHz στα 200MHz. Η εν λόγω βελτίωση αυξάνει ελάχιστα την απόδοση του chipset και είναι σίγουρο πως δεν θα εντυπωσιάσει τον υποψήφιο αγοραστή. Βέβαια, το κόστος των καρτών που ενσωματώνουν το MX400 κυμαίνεται σε αρκετά χαμηλά επίπεδα, με αποτέλεσμα η σχέση απόδοσης/τιμή να είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική. Μία ιδιαίτερα δελεαστική πρόταση είναι η υλοποίηση της Chronos, η οποία ενσωματώνει 64MB SDRAM και διαθέτει TV-Out, ενώ κοστίζει 36.000 δρχ.



nVIDIA GEFORCE 2 MX 400

nVIDIA GEFORCE 3TI/GEFORCE 2TI

Αν και το GeForce 3 παρουσιάζει σημαντικές τεχνολογικές καινοτομίες, οι οποίες αναμένεται να δώσουν μια νέα διάσταση στο gaming, το υψηλό κόστος των καρτών που το ολοκληρώνουν αναμένεται να κρατήσει σε απόσταση το μεγαλύτερο ποσοστό των χρηστών. Παράλληλα, η κυκλοφορία του Radeon 8500 θέτει την κυριαρχία του GeForce 3 υπό αμφισβήτηση, μια και, όπως θα δούμε στη συνέχεια, το νέο chipset της ATI διαθέτει παρεμφερή χαρακτηριστικά με τη "ναυαρχίδα" της nVIDIA, αλλά διατίθεται σε χαμηλότερη τιμή! Για να αντιμετωπίσει τη διπλή πρόκληση, η nVIDIA παρουσίασε τη σειρά Titanium, η οποία φιλοδοξεί αφ' ενός να φέρει το GeForce 3 κοντά στο αγοραστικό βεληνεκές του μέσου χρήστη, αφ' ετέρου να διασφαλίσει την απόλυτη κυριαρχία της εταιρείας στον τομέα της τρισδιάστατης επιτάχυνσης. Είναι σαφές, ωστόσο, ότι τα καινούρια μοντέλα δεν ενσωματώνουν νέα χαρακτηριστικά και οι διαφορές με τον προκάτοχό τους εντοπίζονται στις συχνότητες λειτουργίας του πυρήνα και της μνήμης. Συγκεκριμένα, το GeForce 3Ti 200 φιλοδοξεί να αποτελέσει την οικονομική εκδοχή του GeForce 3. Ο πυρήνας του είναι χρονισμένος στα 175MHz, ενώ η μνήμη λειτουργεί στα 200MHz (υπενθυμίζουμε ότι οι αντίστοιχες συχνότητες του GeForce 3 είναι 200MHz και 230MHz), με αποτέλεσμα το memory bandwidth να φτάνει τα 6,4GB/s (έναντι 7,4GB/s). Από την άλλη πλευρά, το GeForce 3Ti 500 στοχεύει στην κορυφή. Η συχνότητα του πυρήνα του εντοπίζεται στα 240MHz και η μνήμη είναι χρονισμένη στα 250MHz, ενώ το memory bandwidth αγγίζει τα 8GB/s. Οι μετρήσεις δείχνουν ότι το GeForce 3Ti 500 είναι κατά περίπου 10% ταχύτερο από το GeForce 3 και 15% από το GeForce 3Ti 200. Ενα ιδιαίτερα λεπτό σημείο είναι οι τιμές στις οποίες θα διατίθενται οι κάρτες που θα ολοκληρώνουν τα καινούρια chipsets. Ο χρήστης δεν θα πρέπει να περιμένει δραστική πτώση των τιμών, μια και το κόστος του 3Ti 200 αναμένεται να υπερβαίνει τις 90.000 δρχ. Για να αποκτήσετε κάποια κάρτα με το 3Ti 500, δε, θα πρέπει να δαπανήσετε το ποσό των 160.000 δρχ. Αν, ωστόσο, εκτιμάτε ότι οι προαναφερόμενες τιμές είναι υπερβολικές, αλλά κρίνετε, επιπλέον, ότι οι επιδόσεις που προσφέρουν τα MX 400 και Kyro II είναι ανεπαρκείς, μπορείτε να καταφύγετε στη λύση του GeForce Pro, μια και το κόστος απόκτησής του κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Η υλοποίηση της Leadtek (64MB) συνδυάζει πολύ καλή ποιότητα κατασκευής με προσιτή τιμή (66.000 δρχ.). Εναλλακτικά μπορείτε να επενδύσετε σε ακόμα ένα νέο chipset της nVIDIA, το GeForce 2Ti, το οποίο έχει περίπου την ίδια απόδοση με το Pro και διατίθεται σε οριακά χαμηλότερη τιμή από αυτό. Η κάρτα της Pixelview, που ενσωματώνει τον εν λόγω επεξεργαστή, κοστίζει 64.000 δρχ.



LEADTEK WINFAST MX64

ATI RADEON 8500

Η έλευση του πυρήνα Radeon σηματοδότησε τη μετάβαση της ATI από την κατασκευή επεξεργαστών γραφικών μεσαίων δυνατοτήτων στο κυνήγι της απόλυτης επιτάχυνσης. Τον τελευταίο χρόνο, μάλιστα, η εταιρεία δίνει σκληρή μάχη με την κραταιά nVIDIA για την κατάληψη της πρώτης θέσης στον πίνακα των επιδόσεων.

Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να τονίσουμε, πάντως, ότι οι δύο εταιρείες ακολουθούν διαφορετικούς δρόμους: Η nVIDIA, από τη μια πλευρά, στηρίζεται στην ωμή δύναμη, θυσιάζοντας πολλές φορές την ποιότητα απεικόνισης στο βωμό των υψηλών frame rates. Η ATI, από την άλλη, εμπλουτίζει τα chipsets της με πλήθος χαρακτηριστικών, τα οποία συντελούν στην επίτευξη ενός όσο το δυνατόν καλύτερου οπτικού αποτελέσματος. Χαρακτηριστικό παράδειγμα του ανωτέρω ισχυρισμού αποτελεί η τεχνική iDCT, η οποία υποστηρίζεται πλήρως από τα ολοκληρωμένα της ATI (ενώ αγνοείται επιδεικτικά από τα αντίστοιχα της nVIDIA) και επιτυγχάνει τη βελτίωση της ευκρίνειας κατά την αναπαραγωγή ταινιών DVD.

Το τελευταίο επίτευγμα της ATI φέρει την ονομασία Radeon 8500. Κατασκευάζεται με την τεχνολογία των 0,15 micron και αποτελείται από 60 εκατομμύρια τρανζίστορ. Τόσο ο πυρήνας όσο και η μνήμη λειτουργούν στη συχνότητα των 275MHz, ενώ ο δίαυλος της μνήμης έχει εύρος 128bit. Το memory bandwidth φτάνει τα 8,8GB/s, γεγονός που δίνει στο Radeon θεωρητική υπεροπλία έναντι του GeForce 3. Παράλληλα, το ολοκληρωμένο της ATI ενσωματώνει τεχνολογίες αντίστοιχες με εκείνες που συναντάμε στο chipset της nVIDIA.

CHARISMA II KAI PIXEL TAPESTRY II

Οπως είναι γνωστό, ο επεξεργαστής της κάρτας γραφικών περιγράφει τα αντικείμενα μιας σκηνής, χρησιμοποιώντας έναν πεπερα-

σμένο αριθμό τριγώνων. Η μηχανή Charisma, που εισήγαγε η ATI με την κυκλοφορία του πρώτου Radeon, ήταν μία μέθοδος επεξεργασίας των συντεταγμένων των κορυφών των τριγώνων, η οποία ήταν παρεμφερής με την τεχνολογία T&L της nVIDIA. Και οι δύο τεχνικές αποσκοπούσαν στη μεταφορά ενός μέρους των υπολογισμών που επιβάρυναν τον κεντρικό επεξεργαστή του συστήματος στον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών και ήταν εξίσου αποτελεσματικές. Βέβαια, ενσωμάτωναν συγκεκριμένες ρουτίνες, που δεν ήταν δυνατόν να τροποποιηθούν ή να προσαρμοστούν. Η πρώτη προγραμματιζόμενη μηχανή γραφικών ήταν ο Vertex Shader του GeForce 3 και η ATI, η οποία ακολουθώντας κατά πόδας τον μεγάλο αντίπαλό της, περιέλαβε τη δυνατότητα παραμετροποίησης στη μηχανή SMARTSHADER, που αποτελεί τον κυριότερο νεωτερισμό του Charisma II.

Επιπλέον, η δεύτερη μηχανή που εντοπίζουμε στον πυρήνα του Radeon 8500, η οποία ονομάζεται Pixel Tapestry II και δίνει στον προγραμματιστή τη δυνατότητα επέμβασης στον τρόπο απεικόνισης κάθε pixel, είναι αντίστοιχη με την Pixel Shader του GeForce 3. Εδώ, πάντως, παρατηρείται η δεύτερη θεωρητική υπεροπλία του Radeon, μια και ο αριθμός των textures που αποδίδει η Pixel Tapestry II σε κάθε "πέρασμα" είναι μεγαλύτερος από εκείνον που αποδίδει η μηχανή Pixel Shader (6 έναντι 4).

HYPER Z II

Το μέρος της μνήμης όπου αποθηκεύεται η πληροφορία που δίνει το βάθος στο οποίο βρίσκεται ένα pixel ονομάζεται z-buffer. Προφανώς, ο ρόλος που διαδραματίζει στην απόδοση της σκηνής είναι ιδιαίτερα σημαντικός, γιατί καθορίζει τη θέση των αντικειμένων στο χώρο. Το Radeon ακολουθεί τα χνάρια των Kyro II και GeForce 3, ενσωματώνοντας ένα σύστημα επιλεκτικής επεξεργασίας των pixels (Hierarchical Z), λαμβάνοντας υπόψη τις πληροφορίες του z-buffer και αποφασίζοντας αν κάποιο τμήμα θα είναι ορατό ή όχι στον παρατηρητή. Για την περαιτέρω εξοικονόμηση memory bandwidth, χρησιμοποιείται ένας μη απωλεστικός αλγόριθμος συμπίεσης των δεδομένων του z-buffer (Z-Compression), ενώ μετά την ολοκλήρωση του rendering μιας σκηνής, γίνεται χρήση της μεθόδου Fast Z Clear, η οποία αναλαμβάνει το ακαριαίο άδειασμα του z-buffer, ώστε ο τελευταίος να είναι έτοιμος να δεχτεί τα δεδομένα που αφορούν στην επόμενη σκηνή το συντομότερο δυνατόν. Οι τρεις τεχνικές που περιγράφηκαν ανωτέρω ονομάζονται Hyper Z και, σύμφωνα με τους μηχανικούς της ATI, δίνουν στο Radeon "ενεργό" ποσότητα memory bandwidth ίση με 12GB/s (παρ' όλο που η θεωρητική είναι 8,8GB/s).



GAINWARD GEFORCE 2 MX200

ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ

Τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του Radeon 8500 δεν σταματούν εδώ. Οπως τονίσαμε στην εισαγωγή, βασική επιδίωξη των τεχνικών της ATI υπήρξε ανέκαθεν η ομαλή συνύπαρξη υψηλών επιδόσεων και εντυπωσιακού οπτικού αποτελέσματος. Ετσι, από το chipset δεν θα μπορούσε να λείπει ένας αλγόριθμος FSAA, ο οποίος αναλαμβάνει την εξομάλυνση των διαχωριστικών γραμμών μεταξύ των επιφανειών. Φυσικά, η ATI ακολουθεί το παράδειγμα της nVIDIA, εγκαταλείποντας την τεχνική SuperSampling και υιοθετώντας μία multisampling ρουτίνα, την οποία αποκαλεί SmoothVision. Παράλληλα, το Radeon ενσωματώνει μια νέα, επαναστατική τεχνολογία που ονομάζεται TruForm και αναλαμβάνει την παραγωγή γραφικών εφάμιλλων εκείνων που συναντάμε στις τρισδιάστατες κινηματογραφικές παραγωγές!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οι εντυπωσιακές τεχνικές εξοικονόμησης memory bandwidth, αλλά και η εξαιρετική ποιότητα απεικόνισης του Radeon 8500 προδιαθέτουν θετικά το χρήστη για τις συνολικές επιδόσεις του ολοκληρωμένου. Ωστόσο, οι μετρήσεις έρχονται να διαψεύσουν τις προσδοκίες μας, μια και τοποθετούν το chipset της ATI λίγο ψηλότερα από το GeForce 3Ti 200! Δυστυχώς, οι ανώριμοι drivers όχι μόνο δεν αξιοποιούν στο έπακρο τις δυνατότητες του Radeon 8500, αλλά το καταδικάζουν σε έναν απρόσμενα παθητικό ρόλο. Η τιμή του, που εντοπίζεται στις 115.000 δρχ. (64MB DDR, TV-Out, DVI-Out), είναι μάλλον υψηλή με βάση τις επιδόσεις. Αν θεωρείτε ότι το Radeon είναι το chipset που καλύπτει απόλυτα τις ανάγκες σας, θα πρέπει να καθυστερήσετε όσο το δυνατόν περισσότερο την αγορά σας, μια και ο ανταγωνισμός είναι πιθανό να περιορίσει αισθητά το κόστος απόκτησής του.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

PC

ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Μοντέλο	Εταιρεία	Chipset	Μνήμη	Εξοδοι/Είσοδοι	Τιμή με ΦΠΑ
Platinum K2	Suma	PowerVR Kyro II	64MB SDRAM	D-Sub	40.000
3D Prophet 4500	Hercules	PowerVR Kyro II	64MB SDRAM	D-Sub	43.000
GF2 MX400	Chronos	GeForce 2 MX400	64MB SDRAM	D-Sub, TV-Out	36.000
WinFast MX64	Leadtek	GeForce 2 MX200	32MB SDRAM	D-Sub, TV-Out	27.000
GF2 MX200	Gainward	GeForce 2 MX200	64MB SDRAM	D-Sub, TV-Out, Comp. Out	32.000
WinFast GF2 Pro	Leadtek	GeForce 2 Pro	64MB DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out	66.000
Pixelview GF2 Ti	Prolink	GeForce 2 Ti	64MB DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out	64.000
3D Prophet Ti 200	Hercules	GeForce 3 Ti 200	64MB DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out, DVI	90.000
3D Prophet Ti 500	Hercules	GeForce 3 Ti 500	64MB DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out, DVI	160.000
Radeon 8500	ATI	Radeon 8500	64MB DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out, DVI	115.000

Δικτυακές απορίες και... απαιτήσεις

Δεκέμβριος: Πολύ περίεργος μήνας στ' αλήθεια. Οταν ήμουν μαθητής, αυτόν το μήνα, λόγω Χριστουγέννων, περίμενα πώς και πώς να σταματήσουν για λίγο τα σχολεία. Φυσικά, και τώρα οι περισσότεροι συντάκτες περιμένουμε με ανυπομονησία μήπως ο αρχισυντάκτης με το νέο σατανικό βοηθό του μας αφήσουν έστω και για λίγο χωρίς μαστίγωμα για να χαρούμε τις γιορτές.

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr



Χμμ... μάλλον δεν συνδέονται έτσι οι υπολογιστές σε δίκτυο...

Ηδη έχουν αρχίσει να φτάνουν οι πρώτες απορίες σας στο mailbox μας και αφού σας ευχαριστήσουμε, θα θέλαμε να σας υπενθυμίσουμε ότι εκτός από ερωτήσεις, μπορείτε να μας ενημερώνετε για bugs και άλλα περίεργα που έχετε συναντήσει χρησιμοποιώντας τους υπολογιστές σας, καθώς και τις εντυπώσεις σας από προϊόντα πληροφορικής.

Αυτόν το μήνα θα ασχοληθούμε με τρεις επιστολές σας, αν και θα σταθούμε περισσότερο στην πρώτη, που αφορά σε εξειδικευμένες απορίες στο στήσιμο ενός οικιακού δικτύου. Θα λέγαμε ότι με τις απαιτήσεις να αυξάνουν συνεχώς, είναι σχεδόν το ίδιο να αγοράζει κάποιος καινούριο υπολογιστή με το να αναβαθμίζει τον παλιό. Εχοντας, λοιπόν, δύο υπολογιστές, θα ήταν σίγουρα πολύ καλή ιδέα να σχηματίσετε ένα μικρό δίκτυο. Το κόστος είναι μικρό [και αφορά σε δύο κάρτες Ethernet (γύρω στις 8.000 δρχ.) και ένα ανάστροφο καλώδιο UTP, ώστε να μη χρειάζεται hub], αλλά οι χρήσεις πολλές: μπορείτε να έχετε Internet Sharing, να εκτυπώνετε και από τους δύο υπολογιστές και να παίζετε multiplayer με το μικρό σας αδερφό (εντάξει, εντάξει, δεν κάνουν σπουδαίο lan party δύο υπολογιστές, αλλά κάτι είναι και αυτό.)

ΣΤΗΝΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΔΙΚΤΥΟ

Καταρχήν, θα ήθελα να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για το περιοδικό σας. Θέλω να συνδέσω δύο υπολογιστές σε ξεχωριστά σπίτια, σε απόσταση το πολύ 150 μέτρα. Από ό,τι έχω διαπιστώσει, ο πλέον οικονομικός τρόπος είναι να τους συνδέσω με δύο κάρτες δικτύου, με ανάστροφο UTP καλώδιο. Το ερώτημά μου είναι, επειδή η απόσταση είναι αρκετά μεγάλη και το καλώδιο θα βρίσκεται σε εξωτερικό χώρο και θα υπάρχουν παρεμβολές, αν θα είναι δυνατή η σύνδεση και με τι ταχύτητες. Αν όχι, τι επιλογές έχω για να λύσω το πρόβλημα; Η ασύρματη δικτύωση ίσως αποδίδει, αλλά είναι υπερβολικά ακριβή για την περίπτωσή μου. Υπάρχουν ενισχυτές τάσης του σήματος ώστε να μην εξασθενεί; Αν ναι, πόσο κοστίζουν; Αξίζουν; Το hub ενισχύει αρκετά το σήμα; Γίνεται να συνδέσω σε σειρά 2 ή 3 hubs; Η ποιότητα του καλωδίου παίζει ρόλο; Ξέρετε κάποιο που να αποδίδει καλύτερα;

Σχετικά με τις κάρτες δικτύου, θα ήθελα να μου προτείνετε κάποια μοντέλα και τι θα πρέπει να προσέξω κατά την αγορά τους. Σχεδόν όποιον και αν ρώτησα, η απάντηση ήταν ότι όλες ίδιες είναι. Εγώ όμως πιστεύω ότι υπάρχουν διαφορές. Οι δύο κάρτες αποδίδουν καλύτερα αν είναι του ίδιου κατασκευαστή; Για τα μοντέλα της Crypto τι γνώμη έχετε;

Επίσης, θέλω να σας ρωτήσω σχετικά με συστοιχίες δίσκων. Το παλιό μου σύστημα είναι ένας K5 133PR, 32RAM και δύο σκληροί Seagate 1,2GB, πανομοιότυπα μοντέλα. Θα ήθελα να μου δώσετε πληροφορίες αν γίνεται να τους συνδέσω κατά RAID 0 με λειτουργικό Win98 και πώς, χωρίς να αγοράσω ξεχωριστό RAID controller.

Θα σας παρακαλούσα να μου απαντήσετε με e-mail. Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας.

Κωστενίδης Δημήτρης
(axaristos@in.gr)

Αγαπητέ Δημήτρη,

Οντως για να συνδέσουμε δύο υπολογιστές δεν χρειαζόμαστε hub, αλλά ένα απλό ανάστροφο καλώδιο UTP, το οποίο όμως -δυστυχώς για την περίπτωσή σου- δεν επαρκεί γιατί έχει μέγιστο θεωρητικό όριο τα 100 μέτρα. Ωστόσο, θα σου προτείναμε, πριν να στραφείς σε άλλη λύση, να το δοκιμάσεις, γιατί η πείρα έχει δείξει πως πολλές φορές το όριο

αυτό μπορεί να ξεπεραστεί. Διαφορετικά, θα χρειαστείς ένα hub ώστε, παρεμβαλλόμενο στα καλώδια, να σου επιτρέψει σύνδεση στα 200 μέτρα. Το hub δεν ενισχύει ακριβώς το σήμα, όπως υποθέτεις, αλλά στην πραγματικότητα το επανεκπέμπει.

Σχετικά με την ποιότητα των καλωδίων και τις ενδεχόμενες παρεμβολές, θα σου προτείναμε να ζητήσεις μονόκλωνο καλώδιο UTP Level 5 shielded, το οποίο θα σου επιτρέψει να κάνεις τη δουλειά σου μια χαρά. Το μοναδικό πρόβλημα που βλέπω είναι σχετικά με την τοποθέτηση του hub, αφού αν, όπως λες, τα καλώδια θα βρίσκονται σε εξωτερικό χώρο, το hub πού θα το έχεις; Η λύση του ασύρματου δικτύου είναι μία εναλλακτική πρόταση, αλλά είναι πολύ ακριβό για την τσέπη του οικιακού χρήστη (τόσο ακριβό που θα σε βοηθήσει να αναζητήσεις λύση για την τοποθέτηση του hub!).

Σχετικά με τις κάρτες δικτύου που θα χρησιμοποιήσεις στο δίκτυό σου, δεν υπάρχει κάτι ιδιαίτερο να σου προτείνουμε και δεν χρειάζεται να δώσεις πολλά χρήματα γι' αυτές, αφού, έτσι κι αλλιώς, όλες έχουν σχεδόν την ίδια απόδοση (υπολόγιζε γύρω στις 7-8.000 δρχ. συν ΦΠΑ). Φυσικά, μπορείς να χρησιμοποιήσεις δύο διαφορετικές κάρτες, χωρίς κανένα πρόβλημα (απ' τη στιγμή που εγκατασταθούν σωστά στα Windows), αν και εδώ που τα λέμε δεν έχεις ιδιαίτερο λόγο για να μην αγοράσεις ίδιες.

Τέλος, σχετικά με το RAID, δυστυχώς στα Windows 98 δεν γίνεται να πραγματοποιήσεις τη σύνδεση χωρίς ειδικό controller.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ, ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ (ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ...)

Αγαπητό "PC Master",

Σας στέλνω αυτό το μήνυμα για να εκφράσω μία απορία μου. Πρόσφατα, αγόρασα το Soldier of Fortune και το εγκατέστησα στο σύστημά μου, έναν PIII 700MHz, 128MB RAM και μία Voodoo 2 12MB. Το loading διήρκεσε περίπου τρία λεπτά. Υπέθεσα ότι είναι λογικός χρόνος. Αυτό το τρίλεπτο, όμως, ήταν πρόδρομος ενός...! Οταν τελείωσε, όμως, το loading και μπήκα στο κεντρικό μενού, κουνώντας το βελάκι, συνειδητοποίησα ότι σερνόταν πάνω στην οθόνη! Υστερα από πολλά, αφού κατάλαβα ότι και το παιχνίδι θα σερνόταν αγρίως, είπα να δοκιμάσω. Οντως, το παιχνίδι μού θύμιζε τον Ασάνοβιτς σε σπριντ, σε replay (αργής φάσης)!!! Σημειώνω ότι είχα απενεργοποιήσει τις visual details (κομμένα χέρια, πιο πολύ αίμα κ.λπ.). Γιατί συνέβη αυτό, αφού καλύπτω τις απαιτήσεις του παιχνιδιού και στον επεξεργαστή και στη μνήμη; Τώρα για την κάρτα γραφικών δεν είμαι 100% σίγουρος πως είναι η καλύτερη για τέτοιου τύπου παιχνίδια, αλλά η Voodoo 2 είναι πολύ καλή στα 3D γραφικά. Είχα σκοπό να αγοράσω μία Asus V7700. Νομίζετε πως θα είχε καλύτερα αποτελέσματα με αυτή την κάρτα; Μα, καλά, τόσο πολύ έχει προχωρήσει η τεχνολογία των 3D παιχνιδιών ώστε να μη φτάνει μία Voodoo 2, PIII 700MHz και 128MB RAM;! Τι θα με συμβουλεύατε να κάνω;

Θα επιθυμούσα να μου απαντήσετε μέσα από το περιοδικό.

Με απεριόριστη εκτίμηση,
Γιάννης[IIRMAVERICK]
(nida@otenet.gr)

Αγαπητέ Γιάννη,

Η κάρτα γραφικών που διαθέτεις είναι ξεπερασμένη και μπορούμε με σιγουριά να πούμε ότι αν θέλεις να παίζεις νέα παιχνίδια, θα πρέπει να αρχίσεις να σκέφτεσαι την αντικατάστασή της με μία νεότερη. Σχετικά με το Soldier of Fortune τώρα, θα λέγαμε πως εκτός από την κάρτα γραφικών, το σύστημά σου υπερκαλύπτει κατά πολύ τις απαιτήσεις του. Ρίχνοντας μια ματιά στο παιχνίδι είδαμε ότι χρειάζεται το DirectX 7 για να τρέξει ικανοποιητικά και ότι οι κάτοχοι Voodoo 2 θα πρέπει να περιοριστούν σε ανάλυση 800x600 και όχι σε μεγαλύτερες. Επίσης, καλό θα ήταν να εγκαταστήσεις νεότερους drivers για την κάρτα σου, κάτι το οποίο ζητάει και το ίδιο το παιχνίδι στο Readme (βέβαια, δεν θα είναι και πολύ νέοι, αφού η 3dfx έχει κλείσει αρκετό καιρό τώρα). Τέλος, καλό θα ήταν να μειώσεις πολύ και όλες τις λεπτομέρειες του παιχνιδιού, αλλά να κάνεις scandisk και defrag στο σκληρό δίσκο σου, ώστε να μειωθούν οι αφύσικα μεγάλοι χρόνοι κατά το loading.

Σίγουρα δεν θα λέγαμε ότι το σύστημά σου είναι τόσο πίσω από πλευράς τεχνολογίας, αν και οι απαιτήσεις των παιχνιδιών έχουν την τάση να αυξάνονται με γοργούς ρυθμούς, αναγκάζοντας τους περισσότερους από εμάς σε αρκετά συχνές αναβαθμίσεις. Το περιοδικό έχει αναφερθεί αρκετές φορές στο θέμα, οπότε δεν είναι σκόπιμο να επεκταθούμε άλλο. Σε ένα γενικότερο ενδεχόμενο αναβάθμισης, πάντως, θα σου προτείναμε, αν και δεν μας δίνεις πολλές λεπτομέρειες για το σύστημά σου, να προσθέσεις ίσως περισσότερη μνήμη, μια και έχει φθηνύνει αρκετά και να αλλάξεις οπωσδήποτε τη βασική κάρτα γραφικών σου (καθώς η Voodoo 2 είναι add-on κάρτα). Με σιγουριά μπορούμε να πούμε ότι η Asus V7700, που αναφέρεις, είναι πολύ καλύτερη αυτής που έχεις τώρα (αν και δεν μας το λες, εμείς το μαντεύουμε), καθώς βασίζεται στο GeForce2 GTS και έχει 32MB SGRAM μνήμη, αν και θα προτείναμε να κάνεις μια μικρή έρευνα αγοράς και να εξετάσεις και την περίπτωση μιας φθηνής GeForce2 PRO που έχει 64MB μνήμη. Εχε υπόψη σου ότι υπάρχουν αξιόλογες προτάσεις καρτών με το GeForce 2 και από άλλες εταιρείες, πολλές φορές μάλιστα με χαμηλότερη τιμή. Η Asus είναι γνωστή για τις τσουχτερές τιμές της.



Για τη σύνδεση υπολογιστών σε δίκτυο χρειαζόμαστε τις αντίστοιχες κάρτες και hub. Σε περίπτωση δύο υπολογιστών, μπορούν να συνδεθούν κατευθείαν με ανάστροφο καλώδιο, γλιτώνοντάς μας από τα έξοδα για hub.



Η Asus V7700, που σκέφτεται να αγοράσει ο φίλος μας, αποτελεί μια πολύ καλή πρόταση (σίγουρα πολύ καλύτερη της Voodoo2 που ήδη έχει!).



Η Voodoo 2 δεν είναι αρκετή για τα σύγχρονα παιχνίδια (στη φωτογραφία το Soldier of Fortune).

ΧΩΡΙΣ DRIVERS...

Αγαπητό "PC Master",

Αν και είναι το δεύτερο γράμμα που σου στέλνω, είμαι ένας παλιός αναγνώστης. Θέλω να σας συγχαρώ για το περιοδικό, που πιστεύω ότι είναι το καλύτερο στο χώρο των PCs. Το πρόβλημά μου είναι το εξής: Πριν από 1 μήνα εμφάνισε ο υπολογιστής μου ένα μήνυμα και συμβουλευόμενος τον τεχνικό μου, μου πρότεινε να κάνω επανεγκατάσταση των Windows 98. Ετσι και έκανα. Μέχρι πριν από λίγο καιρό δούλευε μια χαρά, αλλά μετά συνειδητοποίησα ότι δεν είχα ήχο. Επικοινώνησα μέσω ενός τηλεφώνου χωρίς χρέωση με το τμήμα Εξυπηρέτησης της Compaq και μου είπαν ότι πρέπει να στείλω τον υπολογιστή μου στην Αθήνα, στην αντιπροσωπία της Compaq, για να μου επανεγκαταστήσουν την κάρτα ήχου. Παρατηρώντας, όμως, τις ρυθμίσεις των Windows 98, αναφέρεται ότι η συσκευή SoundBlaster PCI 128 δεν δουλεύει σωστά γιατί δεν είναι εγκατεστημένα όλα τα προγράμματα οδήγησης. Από εσάς θα ήθελα να μου βρείτε μια λύση για το πρόβλημά μου. Σε περίπτωση που δεν έχει εγκατασταθεί η κάρτα ήχου, πώς μπορώ να την εγκαταστήσω μόνος μου;

Σας χαιρετώ και ελπίζω να μου βρείτε μια λύση.

Γιώργος
(giovannigate_7@hotmail.com)

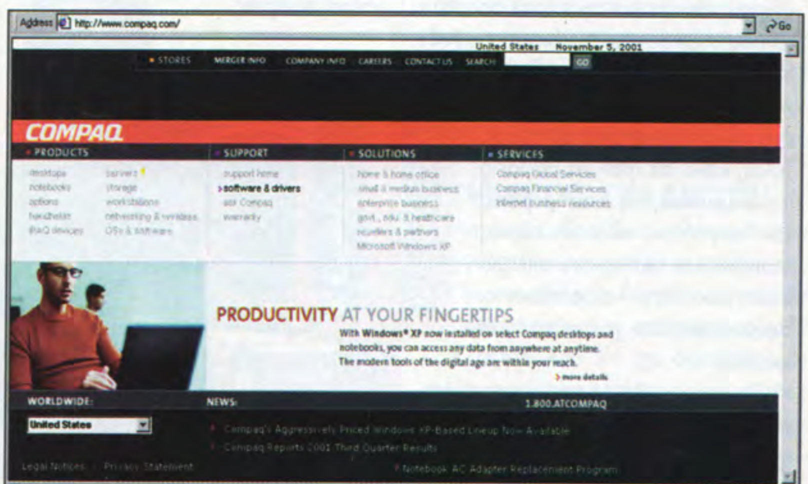
Φίλε Γιώργο,

Απ' ό,τι φαίνεται, το πρόβλημα είναι αρκετά απλό και έγκειται στο ότι δεν έχεις εγκαταστήσει τους drivers για την κάρτα ήχου. Κανονικά, με την αγορά του υπολογιστή, πρέπει να σου δόθηκαν κάποια CDs με drivers για κάθε μέρος του υπολογιστή. Στην περίπτωση, βέβαια, της Compaq, μπορεί να περιλαμβάνονται όλοι οι drivers σε ένα CD, αφού είναι κάτι που συνηθίζουν οι μεγάλες εταιρείες. Από τα (ή το) CDs, λοιπόν, εγκατάστησε τους drivers και δεν θα αντιμετωπίσεις κανένα πρόβλημα. Αν, πάντως, δεν έχεις σε CD τους drivers της κάρτας ήχου σου, μπορείς να τους κατεβάσεις από τον δικτυακό τόπο της Compaq (www.compaq.com).

Με αφορμή την περίπτωση του αναγνώστη μας, να αναφέρουμε ότι τα καταστήματα υπολογιστών είναι υποχρεωμένα, με την αγορά κάθε hardware part, να μας δίνουν και τους αντίστοιχους drivers, ώστε να λειτουργεί απρόσκοπτα κάθε συσκευή με το λειτουργικό σύστημα. Αν και τώρα πια υπάρχει το Internet, όπου μπορούμε να βρούμε όχι μόνο τους drivers που θα έπρεπε να μας έχουν δώσει, αλλά και νεότερες και καλύτερες εκδόσεις τους, αυτό δεν αποτελεί σε καμία περίπτωση δικαιολογία για να μη μας δίνουν με κάθε αγορά μας τους εκάστοτε drivers, ειδικά στην περίπτωση κάποιων all-in-one-motherboards, για τις οποίες έπειτα θα είναι και πιο δύσκολο να βρούμε τους κατάλληλους drivers.

Αυτά προς το παρόν και μη ξεχνάτε πως αυτή η στήλη βασίζεται στο δικό σας feedback, οπότε περιμένουμε τις απορίες και τα σχόλιά σας στο e-mail trouble@ compupress.gr ή μέσω επιστολής προς το περιοδικό (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) με την ένδειξη "Για τη στήλη Troubleshooter". Φυσικά, μπορείτε να μας στέλνετε και τις εντυπώσεις σας από προϊόντα πληροφορικής. Ανανεώνουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα, αν και με μερικούς από εσάς ίσως τα πούμε από κοντά στο επερχόμενο Grand Prix.

PC



Από το δικτυακό τόπο της Compaq μπορούμε να κατεβάσουμε όλους τους drivers των μηχανημάτων της.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Οταν το 1995 κυκλοφόρησαν τα Windows 95, πολλά πράγματα άλλαξαν σε ολόκληρο τον κόσμο (υπερβολικός όπως πάντα). Ενα από αυτά ήταν και τα πληκτρολόγιά μας, στα οποία προστέθηκαν τρία πλήκτρα. Τα δύο από αυτά έχουν το σηματάκι των Windows, ενώ το τρίτο εξομοιώνει το δεξί κλικ. Το πλήκτρο "Windows" δεν εμφανίζεται τυχαία δύο φορές στο keyboard μας, αφού εκτός από το άνοιγμα του Start menu έχει και ένα σωρό άλλες λειτουργίες, που μπορούν να γίνουν σε συνδυασμό με πλήκτρα. Ας δούμε τις σημαντικότερες από αυτές:

WIN + M Ελαχιστοποιούνται όλα τα παράθυρα που είναι ανοιχτά.

WIN + Shift + M Αναιρεί το προηγούμενο και επαναφέρει (restore) όλα τα παράθυρα.

WIN + E Ανοίγει τον Windows Explorer.

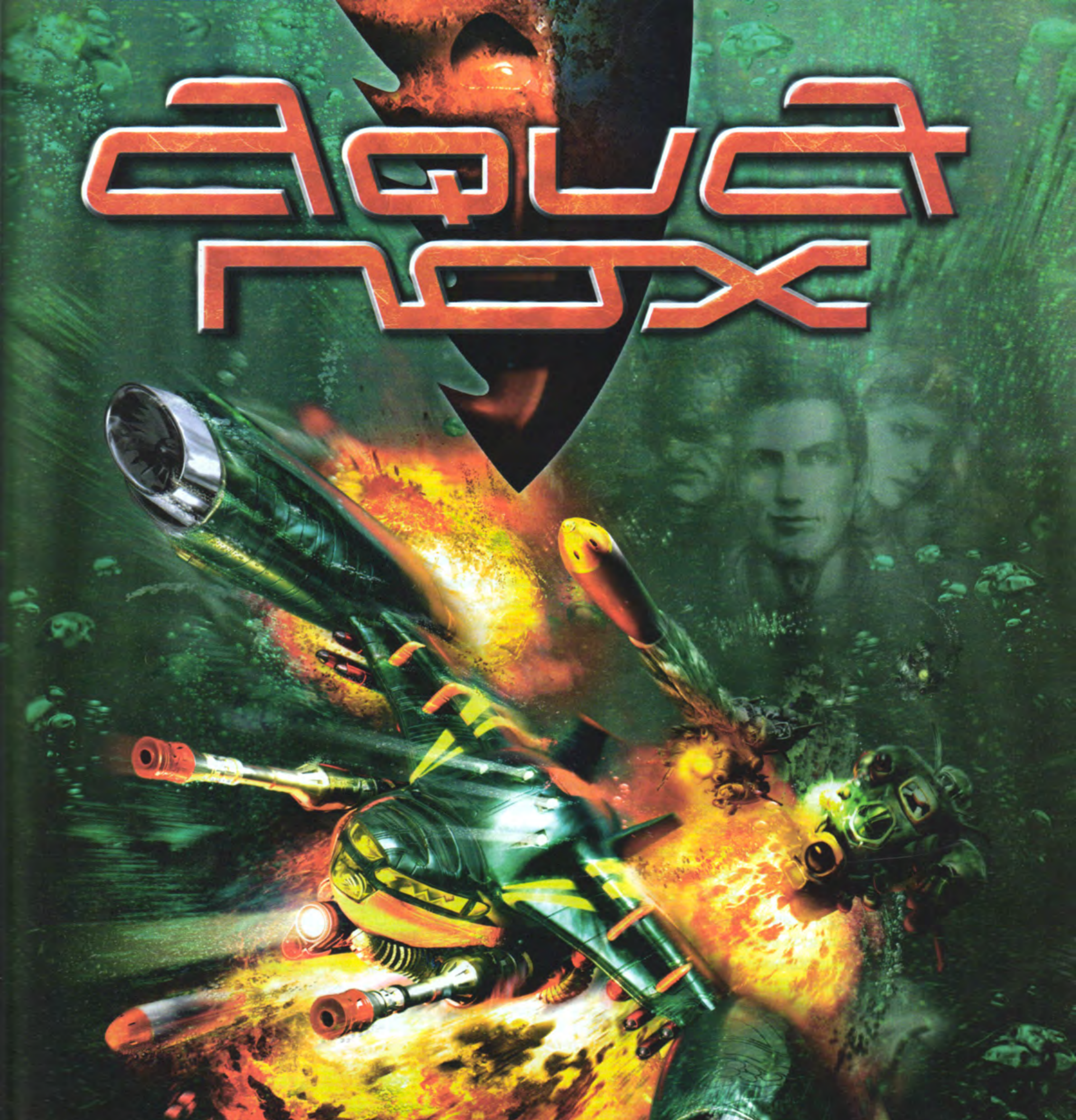
WIN + R Εμφανίζεται το πλαίσιο RUN.

WIN + F Ξεκινάει το πρόγραμμα εύρεσης Find.

WIN + Break Ανοίγει το System Properties.

WIN + Tab Μας μεταφέρει στα πλήκτρα της taskbar (περίπου σαν το ALT+TAB).

Μη μου πείτε ότι δεν είναι χρήσιμα!


aqua
nox
massive
DEVELOPMENT
fishtank

Συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα σχολιάζοντας την πολύ ενδιαφέρουσα επιστολή του αναγνώστη μας Νίκου Γρυσπολάκη από το προηγούμενο τεύχος. Επίσης, θα δημοσιεύσουμε ένα e-mail από φίλο μας που παραπονιέται για το γνωστό θέμα των συχνών αναβαθμίσεων στις οποίες μας εξαναγκάζουν οι, όλο και περισσότερο διογκούμενες, απαιτήσεις των καινούριων παιχνιδιών και προγραμμάτων.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ... ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ!

Καταρχήν, θα ήθελα να σχολιάσω λίγο αυτά που ο Νίκος ανέφερε στο γράμμα του και συνοψίζονται στη φράση "Μάθετε τον υπολογιστή σας" (και τις δυνατότητές του, θα συμπλήρωνα εγώ). Πράγματι, τα συχνά και σωστά uninstalls των προγραμμάτων που κατά καιρούς εγκαθιστούμε, ώστε να μη μένουν "σκουπιδάκια" από δω κι από κει, το Scandisk και Defragment του δίσκου μας τακτικότατα (κάτι πολύ βασικό που συχνά ξεχνάμε), ειδικά μάλιστα όταν πρόκειται να "κάψουμε" ένα image file σε CD με το recorder μας, αλλά και η χρήση Tweaking utilities είναι δυνατόν να απογειώσουν το σύστημά μας! Για να μην αναφέρω άλλα που συχνά ξεχνάμε, όπως το να μην το παρακάνουμε με τα εικονίδια στο desktop, να καθαρίζουμε καθημερινά το folder\windows\temp και τα temporary Internet files, να μην τσιγκουνευόμαστε τη RAM (τζάμπα πράμα είναι, βρε παιδιά) και να βάζουμε μπόλικη για να μην καθυστερεί το PC μας με το swap file, να σβήνουμε κάθε τόσο το Inbox στον mail client που χρησιμοποιούμε, να διαγράφουμε Recycle Bins όπου υπάρχουν (στα Windows, στο mail client κ.ο.κ.), να αφήνουμε πάντα στο δίσκο μας τουλάχιστον 400MB ελεύθερο χώρο, να αποφεύγουμε τα πολλά προγράμματα στο Startup και, βέβαια, όταν διαπιστώνουμε πως η απόδοση του συστήματός μας έχει πέσει παρ' ότι κάνουμε όλα τα προαναφερόμενα, να μη διστάσουμε να κάνουμε ένα ωραίο και βαρβάτο format! Δεν είμαι υπέρ των συχνών formats (κάτι που τείνει να γίνει μόδα τελευταία) αλλά, όταν όλα τα άλλα δεν φέρνουν αποτέλεσμα, backup σε CD ό,τι χρειαζόμαστε και... βουρ!

Για τις τιμές των παιχνιδιών έχεις δίκιο και, ναι, για να είμαστε ειλικρινείς και να μην κρυβόμαστε πίσω από το δάχτυλό μας, τα games δεν είναι είδος πρώτης ανάγκης κι έτσι προσφέρονται για να εκμεταλλευτούν κάποιοι τους καταναλωτές, ειδικά όταν κάτι μόλις έχει κυκλοφορήσει και είναι "hot". Το ίδιο γινόταν με τους δίσκους μουσικής, για παράδειγμα, πολύ πριν να δημιουργηθεί το πρώτο computer game. Στον τομέα αυτόν μόνο η μαζική συνειδητοποίηση μπορεί να φέρει αποτελέσματα - αλλιώς το σύστημα θα συνεχίσει να αποδίδει κέρδη στους εμπόρους, κι έτσι η ύπαρξή του θα παρατείνεται στον αιώνα τον άπαντα. Ο σκιτσογράφος μας, σας μεταφέρει τη δική του άποψη για τα... σκαμπανεβάσματα των τιμών στα games!

Τέλος, θέλω να πιστεύω ότι ο ελεύθερος ανταγωνισμός θα ρίξει τις τιμές στις τηλεπικοινωνίες, όπως έγινε παντού. Στο μεταξύ ο ΟΤΕ ανακοίνωσε νέες αλλαγές στα τιμολόγιά του, τα οποία πλέον διαμορφώνονται ως εξής: πάγιο 3.500 δρχ. (από 2.800) το μήνα, αστική μονάδα 8,9 δρχ. ανά λεπτό για όλο το εικοσιτετράωρο (χωρίς ώρες μη αιχμής δηλαδή, οι οποίες καταργούνται - από 10,5 ανά λεπτό για τις ώρες αιχμής και 10,5 ανά δύο λεπτά για τις ώρες μη αιχμής που είχαμε μέχρι πρόσφατα), ενώ το κόστος για κλήσεις προς Ενιαίους Πανελλαδικούς Αριθμούς Κλήσης (ΕΠΑΚ) δεν άλλαξε. Τα συμπεράσματα δικά σας...



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ... ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ!

Περνάμε, όμως, να δούμε τι μας γράφει στο e-mail του ο φίλος της στήλης Γιάννης:

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Δεν ξέρω, αλήθεια, πώς ν' αρχίσω, γιατί είναι η πρώτη φορά που γράφω σε κάποιον από το 'PC Master' στο e-mail του αντί να το κάνω μέσω του forum. Σας γράφω, λοιπόν, ένα περιστατικό που μου συνέβη και με έχει προβληματίσει, ελπίζοντας στη βοήθεια τη δική σας και των υπόλοιπων αναγνωστών ή τουλάχιστον στη γνώμη σας για το συγκεκριμένο θέμα. Πιστεύω ακράδαντα ότι είστε πολύ έμπειρος και θα με βοηθήσετε με τον τρόπο σας. Αν το βάλετε σε οποιαδήποτε στήλη θα ήθελα κι ένα σκιτσάκι από τον κύριο Λύρη αν γίνεται. Διαβάστε, λοιπόν, τι μου συνέβη:

Αυτό το θέμα θεωρώ ότι είναι αρκετά σημαντικό και κατά κάποιον τρόπο, όπως θα καταλάβετε στη συνέχεια, 'κολλητικό'. Μιλάω, βέβαια, για το Commandos 2: Men of Courage, το οποίο πριν να έρθει το περίμενα πώς και πώς και, όταν τελικά το πήρα και έλεγξα το χώρο που χρειαζόταν, δεν μπορούσα να πιστέψω ότι δεν θα έφτανε ο χώρος που διέθετα για να το εγκαταστήσω. Στη θήκη (κουτί ή όπως αλλιώς θέλετε) έγραφε ότι χρειάζεται



1,5GB, μέγεθος που με συγκλόνισε, γιατί ο μόνος δίσκος που το χωρούσε ήταν ο D:, που ήταν ακριβώς αυτό που χρειαζόμουν, δηλαδή 1,5GB. Τι μπορούσα να κάνω, λοιπόν; Αρχισα να σβήνω όποιο πρόγραμμα μου ήταν άχρηστο και να αντιγράφω παιχνίδια και άλλα προγράμματα σε άλλους δίσκους. Αυτή η δουλειά κράτησε πολύ. Για να καταλάβετε πόσο δυσκολεύτηκα στο τι να διαγράψω, σας λέω ότι αναγκάστηκα να σβήσω παιχνίδια που δεν έχω τερματίσει, καθώς και το Gangsters 2 κατά λάθος (μαζί με τα παιχνίδια, προγράμματα και φακέλους που είχα σε άλλο δίσκο) και, τέλος, και την τελευταία έκδοση του CounterStrike που δεν το έσβησα, αλλά από τις πολλές αντιγραφές που του έκανα, πιστεύω ότι χάθηκαν κάποια αρχεία και τώρα, δυστυχώς, δεν παίζει. Αφού είχα διαγράψει τα πάντα από τον D και ήμουν έτοιμος ακόμη μία φορά για την εγκατάσταση, διαπιστώνω ότι δεν υπάρχει και πάλι ο απαιτούμενος χώρος.

Ζητάω από έναν φίλο μου να με βοηθήσει και μου λέει ότι δεν υπάρχει άλλη λύση από το να μην εγκαταστήσω τη μουσική και τα βίντεο. Εγώ δεν μπορούσα να καταλάβω τι παιχνίδι θα ήταν αυτό χωρίς αυτά τα δύο βασικά χαρακτηριστικά, αλλά δέχτηκα και, τελικά, καταφέραμε να το εγκαταστήσουμε. Ομως, η ιστορία δεν τελειώνει εδώ. Πατάμε να μπούμε και αρχίζει να. κολλάει το παιχνίδι, ώσπου κόλλησε τελείως και επειδή δεν έχω το reset (μου το αφαίρεσαν από το μαγαζί που το αγόρασα, γιατί είχε μπει μέσα), υποχρεώθηκα να πατήσω το power για να κλείσει. Υστερα το ανοίξαμε ξανά και καταφέραμε να μπούμε για τα καλά στο παιχνίδι. Τώρα, όπως είναι φυσικό, κάθε φορά που πάω να μπω κολλάει λίγο, αλλά ευτυχώς τις περισσότερες φορές πετυχαίνω να μπαίνω στην αποστολή και να παίζω.

*Είναι κατάσταση αυτή; Τι θα έπρεπε να είχε γίνει; **Μήπως να έφτιαχναν οι εταιρείες τα παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορούν να παίζονται από όλους τους υπολογιστές;** Μπορείτε να μου απαντήσετε εσείς (οι αναγνώστες) τι μας νοιάζει εμάς αν δεν έχεις έναν υπολογιστή της προκοπής για να σου παίζει τα παιχνίδια; Και απαντώ εγώ: Δεν παίρνω άλλον υπολογιστή, καλύτερο από αυτόν που έχω, μέχρι να σπουδάσω. Εξάλλου, τι να τον κάνω αν δεν έχω τις γνώσεις για να τον χρησιμοποιήσω; Λοιπόν, περιμένω από εσάς ειλικρινείς απαντήσεις και γνώμες. Μην ξεχνάμε και τη δικαιολογία των χρημάτων για την αγορά νέου υπολογιστή. Αυτά είχα να πω και ελπίζω σε πολλές, μα πάρα πολλές απαντήσεις.*

Ευχαριστώ,
Γιάννης
velonas@dias.soft-hard.gr

Υ.Γ.: Ελπίζω να μην ήταν πολύ μεγάλο το γράμμα μου και να διαβαστεί. Ξανά ευχαριστώ."

Οι υπολογιστές κατασκευάστηκαν για να ανοίγονται από τον καθένα, για να αναβαθμίζονται από τον καθένα και για να μην τρέχουν τα πάντα, σε αντίθεση με την πλειονότητα των οικιακών συσκευών, όπου οι αναβαθμίσεις έχουν να κάνουν μόνο με την ΠΟΙΟΤΗΤΑ και όχι με τη ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ.

Φίλε Γιάννη, το γράμμα σου, βεβαίως, διαβάστηκε, όπως βλέπεις, και θα σου δώσουμε τη γνώμη μας, όπως ακριβώς μας το ζήτησες: Εχω ξαναγράψει στο παρελθόν ότι η μεγάλη "αμαρτία" των υπολογιστών που την πληρώνουμε όλοι είναι πως δεν κατασκευάστηκαν εξαρχής όπως... οι τηλεοράσεις ή τα στερεοφωνικά! Να 'χουν δηλαδή το κουτί τους, να υπάρχει και μια ταμπελίτσα επάνω που να γράφει "Προσοχή - κίνδυνος: Να ανοίγεται μόνον από ειδικούς" και να τελείωνε η ιστορία όμορφα και καλά. Δυστυχώς, όμως, οι υπολογιστές κατασκευάστηκαν για να ανοίγονται από τον καθένα, για να αναβαθμίζονται από τον καθένα και για να μην τρέχουν τα πάντα, σε αντίθεση με την πλειονότητα των οικιακών συσκευών, όπου οι αναβαθμίσεις έχουν να κάνουν μόνο με την ΠΟΙΟΤΗΤΑ και όχι με τη ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ. Αν έχεις, για παράδειγμα, ένα καλό στερεοφωνικό, θα ακούσεις ποιοτικότερο ήχο από έναν φίλο σου που έχει μέτριο, αλλά και οι δύο θα μπορέσετε να βάλετε ένα οποιοδήποτε τελευταίο audio CD και να το παίξετε στα συστήματά σας. Ε, στους υπολογιστές δεν συμβαίνει αυτό! **Αν δεν έχεις το τελευταίο hardware, υπάρχει περίπτωση να μην μπορέσεις να τρέξεις το τελευταίο software.** Sorry, no bonus, που λέμε. Γιατί αυτό; Μα διότι οι χρήστες έχουν άτυπα συμφωνήσει με τις εταιρείες οι μεν να πληρώνουν σε τακτά χρονικά διαστήματα και οι δε να παράγουν καινούρια και πιο προηγμένα προϊόντα στα ίδια χρονικά διαστήματα (με τάση μάλιστα προς... λίγο συχνότερα!) Αρα, ποια είναι η λύση του προβλήματος; Απλούστατα, ένα από τα δύο μέρη να "σπάσει" αυτή την άτυπη συμφωνία. Κοινώς, δηλαδή, ζήσε Μάη μου να φας τριφύλλι...

PC

ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

Δεν θέλω να μου λέτε ότι δεν παραδέχομαι τα λάθη μου, έστω κι αν αυτά είναι ακούσια...

Γεια χαρά και συγχαρητήρια για τη στήλη σου, που είναι η πρώτη που διαβάζω μόλις ανοίγω το περιοδικό. Σου γράφω γιατί, άθελά σου φυσικά, αδίκησες κατάφωρα τον εξαίρετο κύριο που τυγχάνει πρόεδρος των ΗΠΑ. Συγκεκριμένα, οι ευφυέστατες δηλώσεις που φιλοξενείς στη στήλη σου δεν ανήκουν σ' αυτόν, όσο και αν η φυσιογνωμία του σε προδιαθέτει για τέτοιου είδους συσχετισμούς, αλλά στον Dan Quayle, αντιπρόεδρο της κυβέρνησης του πατήρ Bush. Αναμένω άμεση αποκατάσταση της αλήθειας, γιατί διαφορετικά προβλέπω να βομβαρδίζεσαι με ανάλογα mails από τους υπόλοιπους υποστηρικτές του προέδρου.

Σάββας Βαλέργας

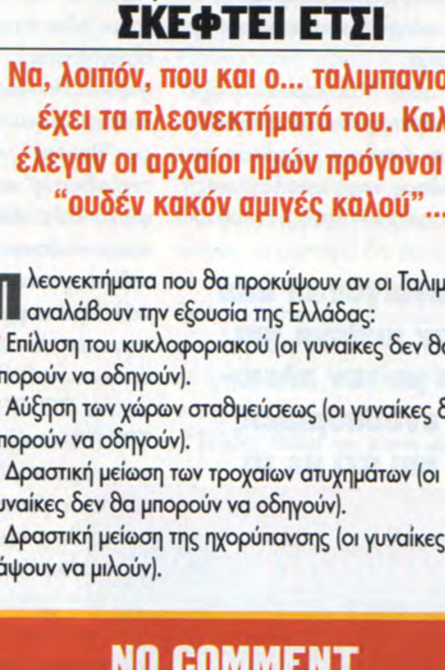
ΧΜ, ΔΕΝ ΤΟ ΕΙΧΑ ΣΚΕΦΤΕΙ ΕΤΣΙ

Να, λοιπόν, που και ο... ταλιμπανισμός έχει τα πλεονεκτήματά του. Καλά έλεγαν οι αρχαίοι ημών πρόγονοι ότι "ουδέν κακόν αμιγές καλού"...

Πλεονεκτήματα που θα προκύψουν αν οι Ταλιμπάν αναλάβουν την εξουσία της Ελλάδας:
- Επίλυση του κυκλοφοριακού (οι γυναίκες δεν θα μπορούν να οδηγούν).
- Αύξηση των χώρων σταθμεύσεως (οι γυναίκες δεν θα μπορούν να οδηγούν).
- Δραστική μείωση των τροχαίων ατυχημάτων (οι γυναίκες δεν θα μπορούν να οδηγούν).
- Δραστική μείωση της ηχορύπανσης (οι γυναίκες θα πάψουν να μιλούν).
- Αύξηση των θέσεων εργασίας (οι γυναίκες θα πάψουν να δουλεύουν).
- Αύξηση της οικογενειακής αποταμιεύσεως (οι γυναίκες δεν θα έχουν οικονομική αυτονομία).
- Επίλυση του προβλήματος συνωστισμού στις παραλίες (οι άνδρες θα πηγαίνουν για μπάνιο και ηλιοθεραπεία κι οι γυναίκες θα μένουν σπίτι να μαγειρεύουν).
- Απάλειψη των οικογενειακών προστριβών (ο άνδρας αποφασίζει, η γυναίκα υπακούει).
- Επίλυση του προβλήματος "αχ! αγάπη μου, απόψε δεν μπορώ, έχω πονοκέφαλο" (ο άνδρας θα μπορεί να έχει παραπάνω από μία συζύγους).

"Η Sony κατάφερε, τελικά, να "θάψει" το Bleem!, αφού η ομώνυμη εταιρεία που ανέπτυξε αυτό τον εξομοιωτή PlayStation κήρυξε πτώχευση. Σύμφωνα με τον πρόεδρο της Bleem!, το κλείσιμο της εταιρείας οφείλεται κυρίως στο υπέρογκο δικαστικό κόστος από τις τρέχουσες μηνύσεις της Sony.

NO COMMENT



ΜΙΚΡΟ ΑΛΛΑ ΚΑΛΟ

Ενα σύντομο αλλά πολύ έξυπνο και πικρά αληθινό ανεκδοτάκι!

Η μικρή αυτή "λίστα της επιτυχίας" προέρχεται από την Ελληνική Λίστα Ανεκδότων (http://students.ceid.upatras.gr/~akis/anekdota/). Και μη μου πείτε ότι μου άρεσε επειδή είμαι κάποιας ηλικίας!
- Στην ηλικία των 03 επιτυχία είναι να μην κατουράς το βρακί σου
- Στην ηλικία των 12 επιτυχία είναι να έχεις φίλους
- Στην ηλικία των 18 επιτυχία είναι να έχεις δίπλωμα οδήγησης
- Στην ηλικία των 20 επιτυχία είναι να κάνεις σεξ
- Στην ηλικία των 35 επιτυχία είναι να έχεις χρήματα
- Στην ηλικία των 50 επιτυχία είναι να έχεις χρήματα
- Στην ηλικία των 60 επιτυχία είναι να κάνεις σεξ
- Στην ηλικία των 70 επιτυχία είναι να έχεις δίπλωμα οδήγησης
- Στην ηλικία των 75 επιτυχία είναι να έχεις φίλους
- Στην ηλικία των 80 επιτυχία είναι να μην κατουράς το βρακί σου

ΩΡΑΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ, ΑΛΛΑ ΠΟΣΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ;

Δανείζομαι την ατάκα της απογραφής για την πολύ ενδιαφέρουσα έρευνα της ΕΔΕΤ και της V-PRC για το Internet.

Το κειμενάκι που ακολουθεί το βρήκα στο Compuweb.gr και το παραθέτω με δικά μου σχόλια:

"Ενδιαφέροντα ήταν τα συμπεράσματα έρευνας που πραγματοποιήθηκε από την εταιρεία V-PRC και το ΕΔΕΤ (Εθνικό Δίκτυο Ερευνας και Τεχνολογίας) με αντικείμενο τη χρήση προϊόντων και υπηρεσιών υψηλής τεχνολογίας στη χώρα μας. Σύμφωνα, λοιπόν, με τα αποτελέσματα της έρευνας, το 20,5% του ενεργού πληθυσμού κάνει χρήση υπολογιστή, ενώ το 10,1% του συνόλου των κατοίκων της χώρας μας χρησιμοποιεί το Internet."

ΣτΜ: Το διανοείστε; Μόνον ο ένας στους δέκα

Ελληνες χρησιμοποιεί Internet! Ενας στους δέκα. Το ποιος φταίει, βέβαια, για την τόσο μικρή διείσδυση του Internet ύστερα από περίπου δέκα χρόνια παρουσίας του στην Ελλάδα, καλύτερα να μην το ψάχνουμε. Υπάρχουν τόσες και τόσες παράμετροι. Να πούμε για το κόστος; Είμαστε η πιο ακριβή χώρα στις τηλεπικοινωνιακές υπηρεσίες δεδομένων σε σχέση με το κατά κεφαλήν εισόδημα, σε σχέση δηλαδή με αυτά που παίρνουμε ως αμοιβή, μισθό κ.λπ. Να πούμε για την τηλεπικοινωνιακή υποδομή; Κάθε φορά που πηγαίνω στο εξωτερικό (για δουλειά, βρε!) με πιάνουν τα κλάματα. Να πούμε για το αρνητικό κλίμα που έχει δημιουργηθεί για το Internet από ημιμαθείς, υψηλά ισταμένους, την εκκλησία και τα ΜΜΕ; "Οχι στο INTERNET το θηρίο" διαβάζω σε έναν τοίχο στην ακτή Κονδύλη στον Πειραιά. Πορνογραφία, ακραίες ομάδες και θέσεις, εμπόριο οργάνων, όλα τα μειονεκτήματα του Internet έχουν κατά καιρούς παρουσιαστεί από τα ΜΜΕ, αλλά κανένα από τα πλεονεκτήματά του. (Δεν είναι περίεργο;)

"Ο αριθμός των Ελλήνων χρηστών του Διαδικτύου υπολογίζεται σε 892.220 άτομα (με περιθώριο απόκλισης 0,8%), το 56% των οποίων κάνει χρήση αποκλειστικά από το σπίτι, το 31% μόνο στον εργασιακό χώρο, το 7% στο σχολείο ή το πανεπιστήμιο, ενώ το 3% σε Internet Café."

ΣτΜ: Ας αφήσουμε, λοιπόν, για λίγο τα ποσοστά για να μιλήσουμε με αριθμούς. Σύμφωνα με την έρευνα, μόλις 500.000 άνθρωποι χρησιμοποιούν το Inernet στο σπίτι τους. Προσοχή στο νούμερο αυτό, διότι πιθανότατα ΔΕΝ σημαίνει ότι σύνδεση στο Internet έχουν 500.000 σπίτια. Πιθανότατα από μία σύνδεση στο σπίτι μπαίνει η γιαγιά, ο παππούς, ο μπαμπάς (αν είναι υποψιασμένος), η μαμά (χμμ) και τα δώδεκα παιδιά τους (υπερβάλλω, αλλά πιάσατε το νόημα...). Ενα άλλο νούμερο στο οποίο θα ήθελα να σταθώ είναι το 7% του σχολείου. Κρατήστε το αυτό στο νου σας, θα επανέλθω παρακάτω.

"Οι άνδρες χρήστες υπολογιστή και Internet ανέρχονται αντίστοιχα σε 23% και 12% επί του συνόλου του ανδρικού πληθυσμού της χώρας μας, με το ποσοστό των γυναικών-χρηστών να αντιστοιχεί σε 17,4% και 8,3%."

ΣτΜ: Αυτό το ξέραμε, δεν το ξέραμε; Οτι δηλαδή οι άντρες χρήστες είναι περισσότεροι από τις γυναίκες. Αυτό που ΔΕΝ ξέραμε είναι ότι οι γυναίκες αρχίζουν να εξοικειώνονται με το νέο αυτό μέσο επικοινωνίας και τα ποσοστά χρήσης τους δεν είναι τόσο χαμηλά όσο ήταν άλλοτε. Δεν υπάρχει και καμιά χαώδης διαφορά ανάμεσα στο 12% και το 8,3%. Επιπλέον, τα ποσοστά αυτά είναι κατά τι παραπλανητικά. Διότι, ναι μεν 12% οι άντρες, αλλά επί του συνόλου του ανδρικού πληθυσμού. Ναι μεν 8,3% οι γυναίκες, αλλά επί του συνόλου του γυναικείου πληθυσμού. Αν λάβουμε υπόψη ότι στο σύνολο οι γυναίκες είναι λίγο περισσότερες από τους άνδρες, τα ποσοστά αυτά θα πρέπει να είναι πολύ κοντινά. Πιο συγκεκριμένα, στην τελευταία απογραφή βρέθηκαν "5.426.660 άρρενες και 5.513.111 θήλεις" σύμφωνα με την ΕΣΥΕ, κάτι που σημαίνει ότι το Internet χρησιμοποιείται από 651.200 άνδρες και 457.600 γυναίκες. Στο σύνολο του πληθυσμού δηλαδή, 5,95% είναι οι άνδρες που χρησιμοποιούν Internet και 4,18% οι γυναίκες. Νιώθετε τα χνώτα τους στην πλάτη σας αγοράκια; Παρεμπιπτόντως, αν κάνετε την πρόσθεση, οι χρήστες του Internet συνολικά βγαίνουν 1.108.800 και όχι 892.220 όπως υποστηρίζει η έρευνα. Κάποιος δεν μελέτησε καλά τα Μαθηματικά στο σχολείο, θα μου πείτε. Πριν να αρχίσετε τις κακίες, να σας ενημερώσω ότι η έρευνα έλαβε χώρα σε άτομα άνω των 15 ετών...

"Ικανοποιητική, σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας, είναι η διείσδυση της χώρας μας στον τομέα της κινητής τηλεφωνίας σε σχέση με τον κοινοτικό μέσο όρο. Περίπου οι μισοί Ελληνες (4.399.265 άτομα) διαθέτουν κινητό τηλέφωνο, το 28,3% των οποίων επιλέγουν υπηρεσίες καρτοκινητής τηλεφωνίας."

ΣτΜ: Αυτό το κομμάτι της έρευνας δεν μας ενδιαφέρει άμεσα, είναι ενδεικτικό όμως το γεγονός ότι οι μισοί Ελληνες έχουν κινητό, ενώ μόλις το 10% έχει Internet. Είδατε τι κάνει η σωστή τιμολογιακή πολιτική και η σιωπή των ΜΜΕ σχετικά με τα μειονεκτήματα των κινητών;

"Στα πολύ ενθαρρυντικά συμπεράσματα της έρευνας ανήκει και το γεγονός ότι το ποσοστό των σχολείων που συνδέονται στο Internet προσεγγίζει το 81% της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (έναντι 18% το 1999), ενώ προβλέπεται ότι μέχρι το τέλος του 2002, το σύνολο των ελληνικών σχολείων να μπορούν να συνδέονται στο Διαδίκτυο."

ΣτΜ: Εδώ δεν μου κολλάει εκείνο το 7% που λέγαμε πριν, αλλά δεν μπορώ να είμαι και σίγουρος, καθ'ότι δεν ξέρω ποιο είναι το ποσοστό του πληθυσμού που πηγαίνει σχολείο...

"Επισημαίνουμε ότι η έρευνα βασίστηκε σε δείγμα 6.095 ατόμων άνω των 15 ετών, απ' όλες τις γεωγραφικές περιφέρειες της χώρας μας."

ΣτΜ: Εμ, έτσι πες μας! Αν γινόταν σε άτομα κάτω των 15 ετών, τα αποτελέσματα της έρευνας θα ήταν τελείως διαφορετικά!

PC

ΣΚΟΤΩΝΟΥΝ ΤΑ SITES ΟΤΑΝ ΓΕΡΑΣΟΥΝ

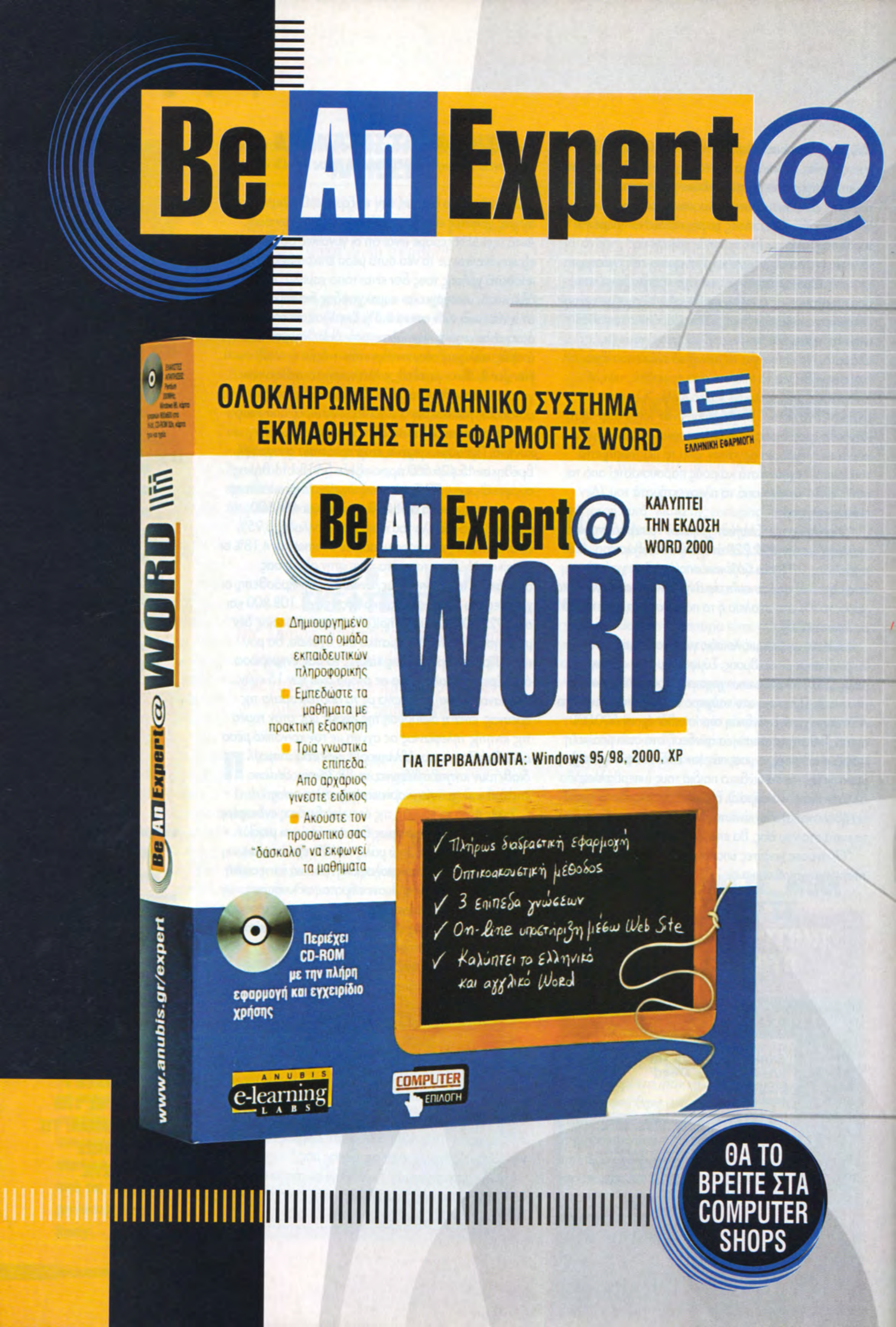


Να, λοιπόν, τι μπορείτε να κάνετε το site σας αν... πεθάνετε. (Μπρρρ)

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Αν περιμαζέψεις ένα πειναςμένο σκυλί και το φροντίσεις, δεν θα σε δαγκώσει. Αυτή είναι η κυριότερη διαφορά μεταξύ των σκυλιών και των ανθρώπων." Mark Twain

Ταμπέλα σε κατάστημα στην Αθήνα: "ΑΝΟΙΚΤΑ 7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΤΙΣ ΚΥΡΙΑΚΕΣ ΚΛΕΙΣΤΑ."


Be An Expert@
ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ
ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ WORD
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ
Be An Expert@
WORD
ΚΑΛΥΠΤΕΙ
ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ
WORD 2000
Δημιουργημένο από ομάδα εκπαιδευτικών πληροφορικής
Εμπεδώστε τα μαθήματα με πρακτική εξάσκηση
Τρία γνωστικά επίπεδα. Από αρχάριος γίνεστε ειδικός
Ακούστε τον προσωπικό σας "δάσκαλο" να εκφωνεί τα μαθήματα
ΓΙΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ: Windows 95/98, 2000, XP
✓ Πλήρως διαδραστική εφαρμογή
✓ Οπτικοακουστική μέθοδος
✓ 3 επίπεδα γνώσεων
✓ On-line υποστήριξη μέσω Web Site
✓ Καλύπτει το ελληνικό και αγγλικό Word
Περιέχει CD-ROM με την πλήρη εφαρμογή και εγχειρίδιο χρήσης
Be An Expert@ WORD
www.anubis.gr/expert
ANUBIS e-learning LABS
COMPUTER ΕΠΙΛΟΓΗ
ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ COMPUTER SHOPS

Αλλος ένας χρόνος, φίλοι μου, φτάνει σιγά σιγά προς το τέλος του κι έτσι θα ξεκινήσουμε, όπως συνηθίζεται σε αυτές τις περιπτώσεις, τη στήλη μας με την καθιερωμένη ετήσια ανασκόπηση. Φυσικά, δεν λείπουν και οι νέες ειδήσεις από το "μενού" μας, κάτι που θα διαπιστώσετε διαβάζοντας τις σελίδες που ακολουθούν.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr



ΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΤΟΥ 2001

Ας αρχίσουμε, λοιπόν, με ένα μικρό "ημερολόγιο" του 2001, όπως το κατέγραψαν τα... μάτια της στήλης μας, από τον Ιανουάριο του 2001 μέχρι σήμερα.

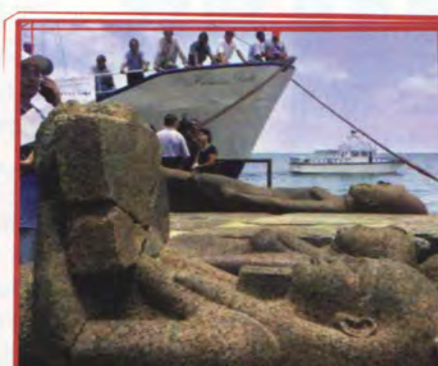
Ιανουάριος 2001: "Ουκ ολίγα έχουν μέχρι σήμερα γραφτεί για το εξαιρετικό ενδιαφέρον που παρουσιάζει η πιθανότητα ύπαρξης ενός υπόγειου ωκεανού στο δορυφόρο του Δία Ευρώπη, καθώς και της ανάπτυξης σε αυτόν έμβιων οργανισμών. Ενας δεύτερος δορυφόρος του μεγαλύτερου πλανήτη του ηλιακού συστήματός μας, ο Γανυμήδης, φαίνεται πως επίσης φιλοξενεί έναν υπόγειο ωκεανό, όπως ανακοινώθηκε σε μια συνάντηση της Αμερικανικής Γεωφυσικής Ενωσης."

Φεβρουάριος 2001: "Ενα από τα κορυφαία οικοσυστήματα του πλανήτη μας, που φιλοξενεί ορισμένα μοναδικής σπανιότητας και ομορφιάς είδη πουλιών και υδρόβιων θηλαστικών, τα περίφημα νησιά Galapagos, βρέθηκε σε κατάσταση έκτακτης ανάγκης εξαιτίας μιας τεράστιας διαρροής πετρελαίου στην περιοχή."

Μάρτιος 2001: "Στις 14 Φεβρουαρίου, οι παλαιοντολόγοι ανακοίνωσαν πως ανακάλυψαν μία 'φλέβα' νέων απολιθωμάτων, 1.500 χιλιόμετρα νότια από το Μπουένος Αϊρες, ανάμεσα στα οποία συγκαταλέγονται τέσσερα άγνωστα είδη δεινοσαύρων της Ιουράσσειας περιόδου (ηλικίας 150-160 εκατομμυρίων ετών), πανάρχαιες θαλάσσιες χελώνες, καθώς και ένα από τα πρώτα θηλαστικά που εμφανίστηκαν στον πλανήτη μας."



Απρίλιος 2001: "Στις 23 Μαρτίου έλαβε, τελικά, χώρα η εδώ και καιρό προγραμματισμένη πτώση του Mir (ελεγχόμενη, φυσικά) στο νότιο Ειρηνικό Ωκεανό. Ευτυχώς, αυτή τη φορά δεν είχαμε... παρατράγουδα τύπου Skylab, αντίθετα όλα κύλησαν ομαλά και σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό, με συνέπεια ο Mir να αποτελεί πλέον ένα ένδοξο παρελθόν στην ιστορία των διαστημικών εξερευνήσεων της ανθρωπότητας."



Μάιος 2001: "Η NASA σχεδίασε ένα νέο αεροπλάνο, το οποίο θα εκτελεί πτήσεις με τη φανταστική ταχύτητα των 11.500 χιλιομέτρων την ώρα! Οπως καταλαβαίνετε, το X-43A, όπως είναι η κωδική ονομασία του, θα αποκτήσει πανάξια τη θέση του στην επόμενη έκδοση του βιβλίου Guinness ως το γρηγορότερο αεροπλάνο στον κόσμο."

Ιούνιος 2001: "Η τελευταία ευκαιρία σας να δείτε τον περίφημο Douglas Adams, έναν από τους κορυφαίους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας των ημερών μας, δόθηκε την 11η Μαΐου 2001. Αν μέχρι τότε δεν τα καταφέρατε, θα πρέπει δυστυχώς να περιμένετε μέχρι την... επόμενη ζωή, αφού ο Adams, εκείνη ακριβώς την ημέρα, έκανε το δικό του ωτοστόπ, όχι στο γαλαξία, αλλά στο θάνατο!"

Ιούλιος 2001: "Η δημοφιλής σειρά των 'X-Files' θα συνεχιστεί, τελικά, και για ένατη συνεχόμενη σεζόν, αυτή τη φορά όμως χωρίς τον Mulder. Οπως δήλωσε ο David Duchovny, πλέον δεν θα λάβει μέρος στη σειρά ούτε καν ως γκεστ σταρ, θεωρώντας ότι έκλεισε τον κύκλο του στο ρόλο του πράκτορα του FBI, που προσπαθεί να αποτρέψει την αποίκιση του πλανήτη μας από τους εξωγήινους."

Αύγουστος 2001: "Μετά τον Dennis Tito, όλα δείχνουν πως ο δρόμος άνοιξε διάπλατα προκειμένου ο... πάλαι ποτέ Διεθνής Διαστημικός Σταθμός να μετατραπεί σε ξενοδοχείο πολυτελείας που θα φιλοξενεί πάμπλουτους τουρίστες απ' όλο τον κόσμο!"

Σεπτέμβριος 2001: "Στη Βρετανία κατασκευάστηκε και ήδη λειτουργεί ένας νέος υπερυπολογιστής με αποστολή να γυρίσει πολύ πίσω στο χρόνο (εξ ου και ο όρος "Μηχανή του Χρόνου") και να αναπαραστήσει τη δημιουργία, την εξέλιξη αλλά και το μέλλον του Σύμπαντος όσο λεπτομερέστερα γίνεται."

Οκτώβριος 2001: "Η είδηση που κυριάρχησε παντού τις τελευταίες εβδομάδες ήταν αυτή των πολλαπλών τρομοκρατικών επιθέσεων αυτοκτονίας που έλαβαν χώρα στις 11 Σεπτεμβρίου στη Νέα Υόρκη. Τα θύματα από τις συγκρούσεις των τριών αεροπλάνων στους Δίδυμους Πύργους και το Πεντάγωνο ξεπερνούν τις 5.000 με τις πιο μετριοπαθείς εκτιμήσεις, ενώ θα αργήσουμε να μάθουμε τον πραγματικό συνολικό αριθμό τους."

Νοέμβριος 2001: "Δόθηκαν και φέτος από τη Σουηδική Ακαδημία τα περιβόητα βραβεία Νόμπελ, με το μεγαλύτερο ενδιαφέρον να εστιάζεται, ως συνήθως, στο Νόμπελ Ειρήνης που κέρδισε ο γενικός γραμματέας του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών Kofi Annan."

Αυτά ήταν ορισμένα μόνο από τα δεκάδες γεγονότα που κάλυψε η στήλη μας κατά τη διάρκεια του 2001. Θα συνεχίσουμε, βεβαίως, ακάθεκτοι, αφού η νέα χιλιετία έχει ακόμα πολύ δρόμο μπροστά της!

ΕΝΑΣ ΠΑΝΑΡΧΑΙΟΣ... ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΟΣ!

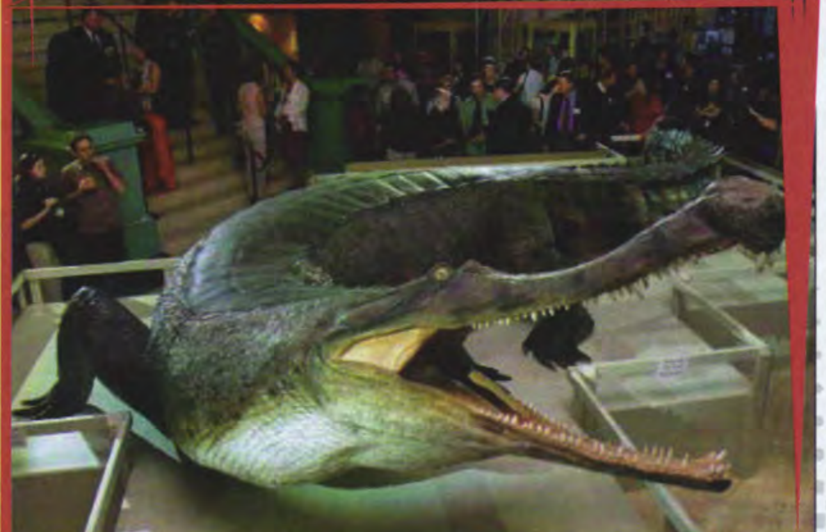


Δεν ξέρω πόσοι από σας είδατε στους κινηματογράφους το πρόσφατο τρίτο μέρος της σειράς "Jurassic Park", αυτό που γνωρίζω όμως και μπορώ ανεπιφύλακτα να σας μεταφέρω είναι ότι σημαντικά ευρήματα στο χώρο της παλαιοντολογίας γίνονται και στη... μεγάλη οθόνη της ζωής! Πριν από λίγο καιρό, σε ανασκαφές στην έρημο Tenere της Δυτικής Αφρικής, ανακαλύφθηκαν απολιθώματα ενός γιγάντιου κροκοδείλου, του Sarcosuchus, ο οποίος έζησε κατά τη διάρκεια της κρητιδικής περιόδου, πριν δηλαδή από 110 έως 90 εκατομμύρια χρόνια! Για να καταλάβετε σε τι αναφερόμαστε, πρόκειται για ένα τέρας μήκους περίπου 15 μέτρων και βάρους περισσότερο από 10 τόνους, ξεπερνώντας 10 έως και 15 φορές σε όγκο τους σημερινούς εκπροσώπους του είδους.

Οπως πιστεύουν οι επιστήμονες, ο Sarcosuchus δεν κυνηγούσε μόνο ψάρια, αλλά κάθε είδους θήραμα που πλησίαζε τα ποτάμια όπου ευδοκιμούσε. Λόγω της μεγάλης ικανότητάς του στην κάλυψη, είχε τη δυνατότητα να πλησιάσει αθέατος ακόμα και έναν δεινόσαυρο που πήγαινε αμέριμνος να πιει νερό και να τον κατασπαράξει με τα 100 δόντια που διέθετε μέσα σε διάστημα λίγων λεπτών!

Σε ανασκαφές στην έρημο Tenere της Δυτικής Αφρικής, ανακαλύφθηκαν απολιθώματα ενός γιγάντιου κροκοδείλου, του Sarcosuchus, ο οποίος έζησε κατά τη διάρκεια της κρητιδικής περιόδου, πριν δηλαδή από 110 έως 90 εκατομμύρια χρόνια!

Ο... αυτοκρατορικός Sarcosuchus δεν είναι, ωστόσο, ο μόνος κροκόδειλος τεραστίων διαστάσεων που έχει ανακαλυφθεί: Δύο ακόμα είδη, ο Deinosuchus, που έζησε πριν από 70 εκατομμύρια χρόνια, και ο Rhamphosuchus, η κυριαρχία του οποίου έσβησε πριν από 15 εκατομμύρια χρόνια, πλησίαζαν σε μέγεθος τον Sarcosuchus. Εχω την εντύπωση πως εάν ο γνωστός... Κροκοδειλάκιας του σινεμά ζούσε στην προϊστορική εποχή, μάλλον θα είχε ιδιαίτερα δύσκολο έργο να φέρει σε πέρας...





ΟΛΑ ΚΑΛΑ ΜΕ ΤΟ MARS ODYSSEY

Γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος ότι ελπίζουμε το Mars Odyssey να διασκεδάσει τα προβλήματα ορισμένων προκατόχων του και να μη χαθεί από... προσώπου Αρη, πριν καλά καλά να προλάβει να ξεκινήσει την αποστολή του! Τελικά, όλα δείχνουν να πηγαίνουν κατ' ευχήν για το διαστημόπλοιο της NASA, που μπήκε κανονικά στη φάση του αεροφρεναρίσματος και έστειλε ήδη τις δύο πρώτες φωτογραφίες του από τον Κόκκινο Πλανήτη.

Η πρώτη ιστορική εικόνα του Mars Odyssey από τον Αρη τραβήχτηκε στις 30 Οκτωβρίου, μία μόλις εβδομάδα μετά την είσοδό του σε τροχιά, από το όργανο THEMIS (καμιά σχέση με τον δικό μας... Θέμη του τμήματος DTP του περιοδικού, πρόκειται για αρχικά που σημαίνουν Thermal Emission Imaging System). Το διαστημόπλοιο βρισκόταν τότε σε απόσταση 22.000 χιλιομέτρων από την αρειανή επιφάνεια. Υπενθυμίζουμε πως από τις εικόνες αυτές, αλλά και τις μετρήσεις που θα διεξάγουν τα όργανα του Mars Odyssey, οι επιστήμονες θα αποκτήσουν πολύτιμες γνώσεις για την κατανομή του ορυκτού πλούτου στον Αρη αλλά και για την ύπαρξη νερού σε διάφορες περιοχές του. Η κύρια φάση της αποστολής του διαστημοπλοίου, αξίας 300 εκατομμυρίων δολαρίων, θα ξεκινήσει τον Φεβρουάριο, οπότε φυσικά θα περιμένουμε πολύ περισσότερο υλικό. Για να δούμε τι καινούριες εκπλήξεις θα μας επιφυλάξει ο Κόκκινος Πλανήτης για το 2002...

Η πρώτη ιστορική εικόνα του Mars Odyssey από τον Αρη τραβήχτηκε στις 30 Οκτωβρίου, μία μόλις εβδομάδα μετά την είσοδό του σε τροχιά, από το όργανο THEMIS.

ΟΙ ΛΙΜΝΕΣ ΕΚΠΕΜΠΟΥΝ SOS



Τον κώδωνα του κινδύνου για τις λίμνες του πλανήτη μας εξέπεμψε το World Water Council, μια παγκόσμια οργάνωση με αποστολή την αντιμετώπιση οικολογικών θεμάτων που προκύπτουν στους υδάτινους όγκους κάθε μορφής της Γης. Συγκεκριμένα, η ραγδαία αύξηση του πληθυσμού στη Γη έχει προκαλέσει μεγάλες ανάγκες για νερό που συνεχώς αυξάνονται, με συνέπεια ο όγκος των λιμνών να μειώνεται αντίστοιχα. Επιπλέον, η μόλυνση έχει και αυτή λάβει με τη σειρά της ανησυχητικές διαστάσεις, αφού τοξικές ουσίες και βιομηχανικά απόβλητα καταλήγουν στις λίμνες, καταστρέφοντας τα πανέμορφα οικοσυστήματά τους. Επειδή, μάλιστα, οι λίμνες αποτελούν "κλειστούς" βιότοπους για πολλά υδρόβια είδη (αλλά και αρκετά αμφίβια που δεν είναι εύκολο να μεταναστεύσουν όταν χρειαστεί), ακόμα και οι πιο μικρές αλλαγές, όπως η μεταβολή της θερμοκρασίας για λίγους βαθμούς Κελσίου, είναι πιθανόν να προξενήσουν ανεπανόρθωτη ζημιά στο οικοσύστημα.

Η ραγδαία αύξηση του πληθυσμού στη Γη έχει προκαλέσει μεγάλες ανάγκες για νερό που συνεχώς αυξάνονται, με συνέπεια ο όγκος των λιμνών να μειώνεται αντίστοιχα.

Οι αρμόδιοι του World Water Council αναφέρουν ως χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτά της λίμνης Βικτόρια, τη μεγαλύτερη της Μαύρης Ηπείρου, όπου πολλά είδη ψαριών χάθηκαν μέσα στις δύο τελευταίες δεκαετίες λόγω της μόλυνσης, καθώς και της λίμνης Taihu στην Κίνα, όπου σχεδόν μπορεί να... περπατήσει κανείς πάνω στα απόβλητα που "στολίζουν" την επιφάνειά της!

Ηδη οι κάτοικοι του πλανήτη μας χρησιμοποιούν το 50% των διαθέσιμων αποθεμάτων πόσιμου νερού και, αν δεν υπάρξει καλύτερη οργάνωση και εκμετάλλευση των υδάτινων πόρων, ένα σοβαρότατο πρόβλημα αναμένεται να μας χτυπήσει την πόρτα μέσα στα επόμενα χρόνια. Ας ελπίσουμε πως κάποιοι ιθύνοντες θα ασχοληθούν με αυτό πριν να είναι πολύ αργά...





ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΑ ΝΕΑ

Τα χειρόγραφα της Νεκράς Θάλασσας, ιδιαίτερα σημαντικά ντοκουμέντα της Εβραϊκής θρησκείας, γράφτηκαν από το 250 π.Χ. έως το 70 μ.Χ. και ανακαλύφθηκαν από την αρχαιολογική σκαπάνη το 1947, ενώ λίγο μετά ξεκίνησε μια τιτάνια προσπάθεια για την καταγραφή και συντήρησή τους μέχρι την τελική έκδοσή τους. Επιτέλους, έπειτα από μισό αιώνα, η στιγμή που οι πάπυροι θα εμφανιστούν τυπωμένοι σε χαρτί έφτασε! Οπως ανακοίνωσε ο πρόεδρος της Διεθνούς Επιτροπής για τα χειρόγραφα της Νεκράς Θάλασσας Dr Emmanuel Tov, αυτές τις ημέρες τίθενται σε κυκλοφορία οι πρώτοι 37 τόμοι και έπονται άλλοι 15 που θα κυκλοφορήσουν και αυτοί σύντομα.

Οπως ανακοίνωσε ο πρόεδρος της Διεθνούς Επιτροπής για τα χειρόγραφα της Νεκράς Θάλασσας Dr Emmanuel Tov, αυτές τις ημέρες τίθενται σε κυκλοφορία οι πρώτοι 37 τόμοι και έπονται άλλοι 15 που θα κυκλοφορήσουν και αυτοί σύντομα.

Στο μεταξύ, στην Αίγυπτο οι αρχαιολόγοι ανακάλυψαν έναν τάφο ηλικίας 2.500 ετών και έναν ακόμη παλιότερο, ηλικίας 4.200 ετών, ενός προσωπικού χειρουργού κάποιου Φαραώ. Στον τελευταίο βρέθηκαν μάλιστα και 30 χειρουργικά εργαλεία, 22 αγάλματα διάφορων θεοτήτων, καθώς και πανέμορφες τοιχογραφίες! Να, λοιπόν, που η εξέλιξη της τεχνολογίας βαδίζει, πολλές φορές, χέρι χέρι με το ένδοξο παρελθόν, ακόμα και σήμερα, στην αυγή του 21ου αιώνα...



ΕΝΑΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΣ... "BIG BROTHER"!

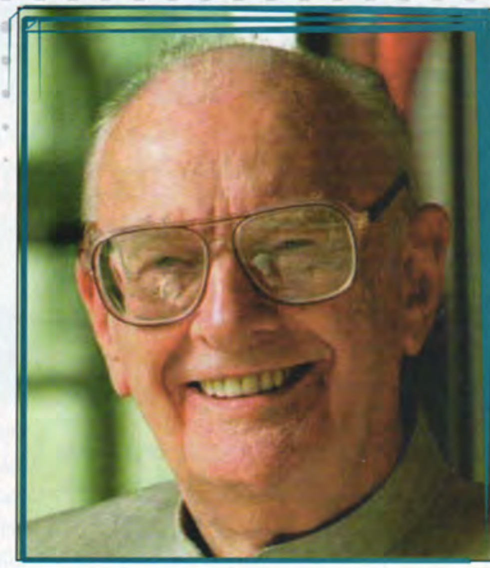
Τον τελευταίο καιρό πολλοί αναλύουν και στη χώρα μας το φαινόμενο "Big Brother" και τις προεκτάσεις του. Πόσοι, όμως, θα άντεχαν να ζήσουν σε ένα διαφορετικό "σπίτι του Μεγάλου Αδελφού", από τον Ιούνιο μέχρι τον Αύγουστο, κάτω από ακραίες κλιματολογικές συνθήκες; Δύσκολα σας βάζω, έτσι; Κι, όμως, το πείραμα αυτό γίνεται πραγματικότητα φέτος το καλοκαίρι στο νησί Devon της Αρκτικής, το οποίο φέρει μάλιστα τον τίτλο του μεγαλύτερου ακατοίκητου νησιού στον πλανήτη μας!



Βέβαια, σκοπός εδώ δεν είναι η χρηματική ανταμοιβή ή η δημοσιότητα, αλλά η εξομοίωση συνθηκών παρόμοιων με αυτές που επικρατούν στον Κόκκινο Πλανήτη, προκειμένου η NASA να έχει στη διάθεσή της όσο περισσότερες πληροφορίες είναι δυνατόν, πριν να πάρει τη μεγάλη απόφαση της αποστολής του πρώτου ανθρώπου στον Αρη. Η συγκεκριμένη δοκιμασία διοργανώνεται από τη Mars Society και οι συμμετέχοντες σε αυτήν θα ενώσουν τις δυνάμεις τους με μια ομάδα διακεκριμένων βιολόγων και γεωλόγων, οι οποίοι ερευνούν για μικροοργανισμούς που επιβιώνουν στο πολικό κλίμα και είναι πιθανό, σε παρόμοια έστω μορφή, να ζουν και στον Κόκκινο Πλανήτη. Δεκτοί για να συμμετάσχουν γίνονται άνθρωποι ηλικίας 18-60 ετών με προηγούμενη, κατά προτίμηση, εμπειρία σε αποστολές ή εξερευνήσεις και με κάποιες επιστημονικές και μηχανικές γνώσεις. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να επισκεφθείτε για περισσότερες λεπτομέρειες τη σελίδα της Mars Society στη διεύθυνση http://www.marssociety.org. Κρυφές κάμερες και 50 εκατομμύρια δραχμές δεν υπάρχουν, αλλά, πιστέψτε με, η ανθρωπότητα θα σας θυμάται για πολλά χρόνια!

Δεκτοί για να συμμετάσχουν γίνονται άνθρωποι ηλικίας 18-60 ετών με προηγούμενη, κατά προτίμηση, εμπειρία σε αποστολές ή εξερευνήσεις και με κάποιες επιστημονικές και μηχανικές γνώσεις.





ΠΡΟΣ ΤΙΜΗΝ ΤΟΥ ARTHUR CLARKE

Μια μεγάλη χολιγουντιανή δεξίωση έλαβε χώρα στις 22 Νοεμβρίου προς τιμήν του μεγάλου συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Arthur Clarke, ο οποίος έφτασε αισίως στα 83 χρόνια του (και ελπίζουμε να μας κρατά συντροφιά για πολλά ακόμη!). Η εορταστική αυτή εκδήλωση έγινε με την ευκαιρία της σύμπτωσης της φετινής χρονιάς με το έτος-ορόσημο που ο πασίγνωστος συγγραφέας περιγράφει στο έπος του "2001: Οδύσσεια του Διαστήματος". Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές η δεξίωση δεν έχει ακόμα πραγματοποιηθεί, κι έτσι τα όσα θα διαβάσετε σχετικά αφορούν στον αρχικό σχεδιασμό της και δεν περιλαμβάνουν, φυσικά, τυχόν αλλαγές της τελευταίας στιγμής.

Μια μεγάλη χολιγουντιανή δεξίωση έλαβε χώρα στις 22 Νοεμβρίου προς τιμήν του μεγάλου συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Arthur Clarke, ο οποίος έφτασε αισίως στα 83 χρόνια του.

Στη μεγάλη γιορτή, λοιπόν, του Χόλιγουντ προς τιμήν του Arthur Clarke, η οποία θα γίνει στο σπίτι του Hugh Hefner, θα συμμετέχουν, μεταξύ άλλων, ο δις βραβευμένος με Οσκαρ Tom Hanks, ο παλαίμαχος ρόκερ Alice Cooper, ο αστροναύτης του Apollo Jim Lovell, ο γνωστός από τη σειρά "Star Trek" Patrick Stewart και, βέβαια, ο ίδιος ο Arthur Clarke μέσω ενός... ολογράμματός του που θα εκπέμπεται σε ζωντανή σύνδεση με το σπίτι του στη Σρι Λάνκα. Ο Clarke θα απαντήσει σε ερωτήσεις που του θέσει ο Patrick Stewart με καθυστέρηση 4 δευτερολέπτων λόγω του κυκλώματος. Βλέπετε, οι περιορισμοί της τεχνολογίας ισχύουν ακόμα και για τους... πρωτοπόρους!

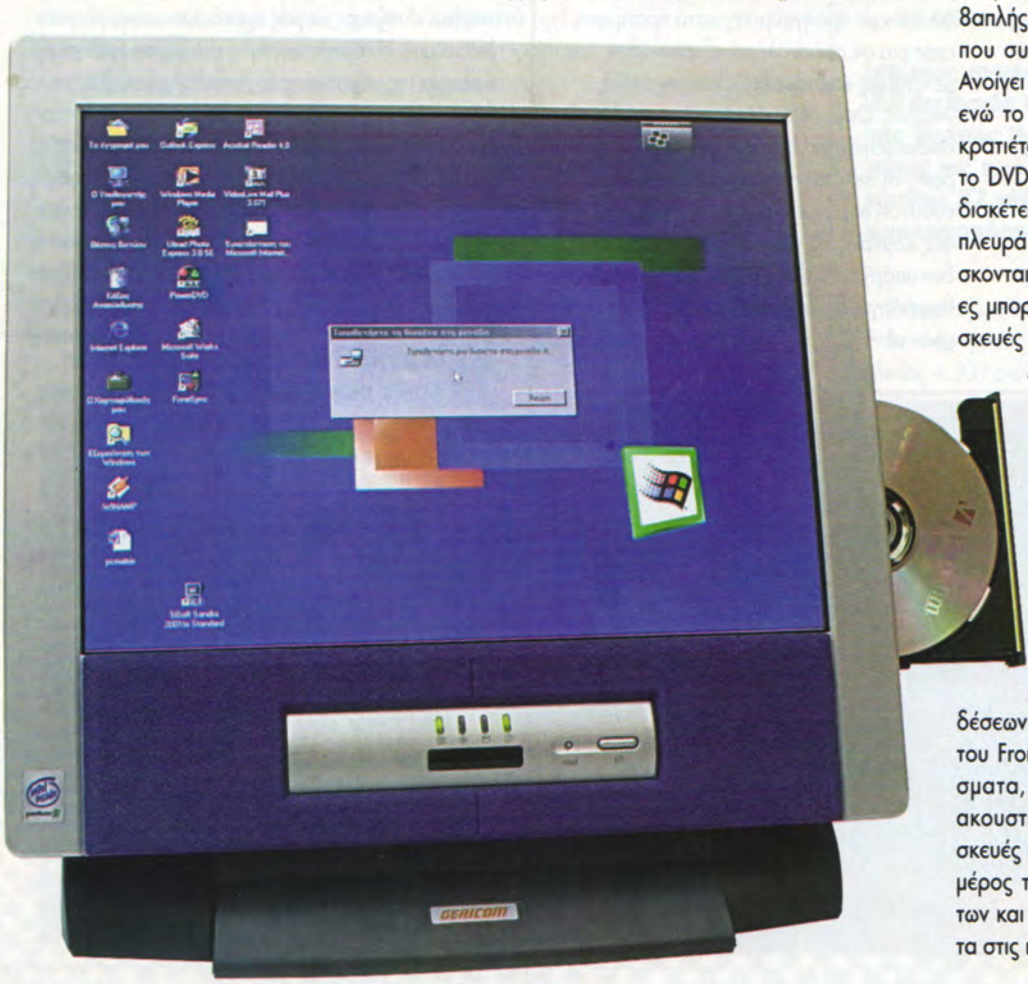
FRONTMAN

"Let the show begin"

Οι LCD PCs έχουν γίνει της μόδας τελευταία. Ολο και περισσότερες προτάσεις έχουν κάνει την εμφάνισή τους στην αγορά, προσπαθώντας να προσελκύσουν το αγοραστικό κοινό, τόσο με την ποιότητα όσο και με τις ανταγωνιστικές τιμές τους. Βεβαίως, η αγορά των LCD PCs διαφέρει κατά πολύ από αυτήν ενός desktop συστήματος.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Με την εμφάνιση των οθονών FLAT δόθηκε μια νέα διάσταση στους υπολογιστές γραφείου. Λόγω του μικρού μεγέθους τους, αξιοποίησαν ακόμα και τους μικρότερους χώρους, δίνοντας άλλη αισθητική και λειτουργικότητα στους οικιακούς και ιδιαίτερα στους επαγγελματικούς υπολογιστές. Το μέγεθος ενός PC "μετράει" αλλά ανάποδα, καθώς μειώθηκε αισθητά, αφού το "μπαούλο" της οθόνης δεν υπάρχει πια στο τραπέζι. Ακόμα, η ποιότητα εικόνας των επίπεδων οθονών είναι πολύ καλύτερη από τις κλασικές οθόνες καθοδικών ακτινών. Αναρωτηθήκατε ποτέ αν υπάρχουν αρκετοί λόγοι για να σας πείσουν να αγοράσετε έναν υπολογιστή, στον οποίο δεν θα διαλέγατε εσείς τα υποσυστήματα γραφικών και ήχου, τον επεξεργαστή, τη μνήμη, την ταχύτητα και τη μάρκα του DVD και του σκληρού δίσκου;



ΧΙΛΙΟΙ ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΛΟΓΟΙ

Βάσει των ανωτέρω δεδομένων, το Frontman μας απαλλάσσει από ένα ογκώδες αντικείμενο του υπολογιστή: το κουτί του. Δυνάμει, ο υπολογιστής αποτελείται από μια FLAT οθόνη στην οποία ενσωματώνονται τα κύρια μέρη του συστήματος. Το κάπως πιο χοντρό πλαίσιό της ενσωματώνει όλο το υπολογιστικό σύστημα, περιλαμβανομένων των θυρών επέκτασης, του DVD και του floppy disk drive. Στη βάση βρίσκεται ένα κουβούκλιο όπου "κρύβονται" ο σκληρός δίσκος και το τροφοδοτικό του συστήματος. Αν η απορία σας είναι πού χωράνε όλα αυτά, αρκεί να σας πω ότι η αρχιτεκτονική του συστήματος βασίζεται σε αυτή των φορητών υπολογιστών. Ετσι, τα μέρη που το αποτελούν είναι ιδιαίτερα μικροσκοπικά, με αποτέλεσμα να χωράνε σε μια επιφάνεια πάχους μόλις 3 εκατοστών. Το βαπλής ταχύτητας DVD-ROM είναι όπως αυτά που συναντάμε σε φορητούς υπολογιστές. Ανοίγει όρθιο στο πλάγιο μέρος της οθόνης, ενώ το δισκάκι "κουμπώνει" σε αυτό για να κρατιέται στη θέση του. Ακριβώς επάνω από το DVD βρίσκεται ένα απλό floppy drive για δισκέτες 3 1/2". Αυτά όσον αφορά στη δεξιά πλευρά του συστήματος. Στην αριστερή, βρίσκονται δύο θύρες τύπου PCMCIA, στις οποίες μπορούν να συνδεθούν περιφερειακές συσκευές ανάλογες των φορητών υπολογιστών. Ακριβώς λίγο παρακάτω βρίσκονται δύο ρυθμιστές, από τους οποίους ο ένας αναλαμβάνει τη φωτεινότητα της οθόνης και ο άλλος την ένταση του ήχου, που βγαίνει είτε από εξωτερικό σύστημα ήχου είτε από τα δύο ηχεία που βρίσκονται ενσωματωμένα στο εμπρός μέρος του πλαισίου, ακριβώς κάτω από την οθόνη. Ανάμεσα στους δύο ρυθμιστές βρίσκονται τα βύσματα των συνδέσεων που αφορούν στο υποσύστημα ήχου του Frontman. Υπάρχουν τα τρία βασικά βύσματα, μία έξοδος για εξωτερικά ηχεία ή ακουστικά, μία είσοδος για εξωτερικές συσκευές και μία είσοδος μικροφώνου. Στο πίσω μέρος της οθόνης υπάρχει πληθώρα βυσμάτων και συνδέσεων, δίνοντας πολυμορφικότητα στις πιθανές λειτουργίες του συστήματος.

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΛΟΙ ΧΩΡΑΝΕ

Συγκεκριμένα, στο σύστημα υπάρχουν μία παράλληλη και μία σειριακή θύρα για τη σύνδεση εξωτερικών συσκευών, μία έξοδος VGA για την περίπτωση που θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε κάποια άλλη οθόνη, δύο θύρες PS/2, δύο θύρες USB, θύρα σύνδεσης με το Internet και σύνδεσης μέσω LAN, αλλά και θύρα IEEE 1394 (firewire). Το σύστημα διαθέτει, επιπλέον, ενσωματωμένο modem 56K V90 και κάρτα δικτύου LAN ταχύτητας 10/100Mbit. Ακόμα, το συνοδεύουν ένα απλό multimedia πληκτρολόγιο και ένα οπτικό ποντίκι της Trust.

DESIGN = ΟΜΟΡΦΙΑ

Πολύ όμορφα δομημένο είναι το κουτί του συστήματος. Πέρα από το πλαίσιο της οθόνης, το οποίο είναι λίγο πιο παχύ λόγω της ύπαρξης των ενσωματωμένων συσκευών αλλά και της motherboard, υπάρχει μια βάση, σχετικά μικρή, η οποία περιέχει το σκληρό δίσκο και το τροφοδοτικό. Η όλη εντύπωση που αφήνει η εμφάνιση του Frontman είναι εξαίρετη. Μοντέρνος σχεδιασμός, βιομηχανικά χρώματα στις αποχρώσεις του γκρι, εργονομικά κατασκευασμένη βάση που πατάει σε αντιολισθητικό υλικό, επιτρέποντας όμως την κίνηση της μονάδας γύρω από τον άξονά της και κάνοντας ευκολότερη την πρόσβαση στο πίσω μέρος όπου βρίσκονται όλες οι θύρες επέκτασης. Η μόνη παραφωνία στην εμφάνιση του συστήματος είναι το πληκτρολόγιο και το ποντίκι, αφού ειδικά το πληκτρολόγιο δεν ταιριάζει με την "προσωπικότητα" του Frontman. Το κλασικό λευκό του πληκτρολογίου δεν δένει με το γκρι του υπολογιστή, ενώ και το ποντίκι -αν και γκρι- δεν θα μπορούσε να χαρακτηρισθεί υψηλής αισθητικής. Φυσικά, από την κατασκευάστρια εταιρεία Gericom το Frontman δεν έρχεται συνοδευόμενο από πληκτρολόγιο και ποντίκι για να μην αυξηθεί η ήδη υψηλή τιμή του. Αυτά μάλλον αποτελούν επιλογές της εταιρείας εισαγωγής, της Infokosmos. Πάντως, θα μπορούσατε, αν αποφασίσετε να αποκτήσετε το Frontman, να το συνδυάσετε με το πολύ όμορφο σύστημα desktop της Logitech, το οποίο περιλαμβάνει ασύρματο πληκτρολόγιο και ποντίκι ακριβώς στα ίδια χρώματα με το Frontman και με παρόμοια αισθητική. Κάτι τέτοιο, βέβαια, είναι μια πρόταση καλλωπισμού και ίσως πρόσθετης εργονομίας αλλά όχι λειτουργικότητας.

ΚΥΒΙΣΜΟΣ

Το Gericom που πήρα στα χέρια μου ήταν εξοπλισμένο με Pentium III στο 1GHz, με 248MB μνήμη. Γιατί 248MB και όχι 256MB θα με ρωτήσετε... Λοιπόν, το chip ελέγχου της motherboard είναι το SIS 630S, το οποίο διαθέτει υποσυστήματα γραφικών και ήχου ενσωματωμένα. Ετσι, τα 8MB από τα 256 που βρίσκονται εγκατεστημένα στη motherboard χρησιμοποιούνται από το υποσύστημα γραφικών.

FRONTMAN

ΥΠΕΡ
- Ομορφη και πρωτοποριακή σχεδίαση
- Υψηλή εργονομία και λειτουργικότητα
- Πλούσιο σε θύρες επέκτασης
- Σταθερή λειτουργία

ΚΑΤΑ
- Χαμηλή ποιότητα ηχείων
- Ζεσταίνεται αρκετά
- Το πληκτρολόγιο και το ποντίκι που το συνοδεύουν δεν είναι αντάξιά του



Καθώς εξερευνούσα το σύστημα και αφού άνοιξα το κουτί για να βγάλω κάποια συμπεράσματα για τα ενδότερα, κατέληξα ότι το Frontman δεν είναι απόλυτα ένας φορητός υπολογιστής μεταμφιεσμένος σε desktop. Πέρα από τις πολύ λεπτές συσκευές DVD, floppy και το ενσωματωμένο modem και LAN, όλα τα υπόλοιπα παραπέμπουν σε "κανονικό" υπολογιστή. Ο σκληρός δίσκος της Fujitsu χωρητικότητας 30GB είναι 3,5" και όχι 2,5", όπως οι αντίστοιχοι των φορητών. Ακόμα, ο επεξεργαστής και η μνήμη είναι καθαρά desktop, με τη δεύτερη να διαθέτει 2 DIMMS, των 128MB PC133 το καθένα. Αρα, το τελικό συμπέρασμα είναι ότι το σύστημα είναι κάτι μεταξύ φορητού και desktop υπολογιστή, όπου το ζητούμενο πρέπει, τελικά, να είναι η παραμονή του σε σχετικά χαμηλά επίπεδα. Σαφώς η Gericom χρησιμοποίησε τα desktop στοιχεία όπου μπορούσε, τα οποία είναι φθηνότερα από τα αντίστοιχα που θα ολοκλήρωναν την αρχιτεκτονική ενός φορητού υπολογιστή.

Το υποσύστημα γραφικών του SIS 630S κρίνεται αρκετό για όλες τις βασικές λειτουργίες 2D και διακρίνεται για τις ικανότητές του στην επιτάχυνση DVD. Στα 3D γραφικά, τώρα, τα πράγματα είναι αμφιλεγόμενα. Με τεχνολογία αρκετές γενιές πίσω, το chip δεν καταφέρνει να αποδώσει σε επίπεδα μιας GeForce. Από άποψη επιτάχυνσης, το SIS 630S κυμαίνεται κάπου στα επίπεδα μιας Voodoo 3 2000 ή μιας TNT2 M64. Τα 8MB που χρησιμοποιεί για μνήμη δεν είναι αρκετά για να υποστηρίξουν παιχνίδια με ιδιαίτερες απαιτήσεις, καθώς είναι πολύ λίγα για να "σηκώσουν" textures μεγαλύτερα από 256x256 είτε με 16bit είτε με 32bit χρώμα και αναλύσεις μεγαλύτερες από 800x600. Οπότε ξεχάστε "βαριά" παιχνίδια όπως το Max Payne ή το Quake III. Παρ' όλα αυτά, το SIS τα καταφέρνει με αρκετά παιχνίδια που δεν έχουν ιδιαίτερα μεγάλες απαιτήσεις. Στο Spiderman, για παράδειγμα, η απόδοση του Frontman (SIS 630S) ήταν εφάμιλλη ενός 500άρη με Voodoo 3 3000. Στην επιτάχυνση DVD το SIS τα καταφέρνει πολύ καλά, καθώς διαθέτει τεχνολογία επιτάχυνσης IDCT. Οσον αφορά στην ποιότητα εικόνας, είναι αρκετά καλή, κρίνοντας βέβαια την εικόνα στη FLAT οθόνη του συστήματος. Τα χρώματα είναι "γλυκά" και η εικόνα είναι ευδιάκριτη και υπό γωνία, χωρίς να θολώνει σε καμία περίπτωση, αν και το refresh rate είναι στα 60Hz και δεν μπορεί να αλλάξει. Φυσικά, δεν υπάρχει η δυνατότητα αναβάθμισης του συστήματος γραφικών και πρέπει να παραδεχθούμε ότι είναι το καλύτερο δυνατό, καθώς η Geforce Go! της nVIDIA

και η Mobility Radeon της ATI αφ' ενός δεν διατίθενται ακόμα ευρέως και αφ' ετέρου θα ανέβαζαν κατά πολύ την τιμή του συστήματος.

Το υποσύστημα ήχου είναι συμβατό με το AC 97 και με SoundBlaster. Ομως, η υλοποίησή του στο Frontman δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Τα ηχεία που ενσωματώνονται κάτω από την οθόνη FLAT είναι μάλλον ανίσχυρα και παρουσιάζουν προβλήματα ανεπιθύμητων θορύβων, ενώ η στερεοφωνική έξοδος για ακουστικά και εξωτερικά ηχεία είναι ανίσχυρη ακόμα και σε σχέση με την αντίστοιχη του walkman μου (εντάξει, είναι μεν Sony, αλλά δεν είναι εξοπλισμένο με super bass equalizers...). Πάντως, το υποσύστημα ήχου δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα συμβατότητας με προγράμματα και εφαρμογές, ενώ ακόμα συνεργάζεται πλήρως με όλα τα πρότυπα αναπαραγωγής ήχων (wav, mpeg, MP3 κ.λπ.). Φυσικά, ούτε αυτό μπορεί να αντικατασταθεί από κάποιο ανώτερο υποσύστημα ήχου, εκτός αν κάποια εταιρεία μπει κάποια μέρα στον κόπο να δημιουργήσει εξωτερικές κάρτες ήχου ή γραφικών που θα συνδέονται μέσω θύρας USB. (Για τεχνικούς λόγους αυτό είναι μάλλον αδύνατο, αλλά ως ιδέα ακούγεται ενδιαφέρουσα.)

Οσον αφορά στην επεκτασιμότητα του Frontman, αυτή μάλλον περιορίζεται στο σκληρό δίσκο. Ισως, με τα κατάλληλα BIOS updates να μπορεί να αντικατασταθεί και ο επεξεργαστής με έναν ταχύτερο, στα 1.133MHz, για παράδειγμα, με την προσθήκη ενός μεγαλύτερου Pentium III (σπάνιοι αλλά μπορούν να βρεθούν) ή Celeron. Η αναβάθμιση βέβαια μπορεί να κριθεί άσκοπη από αρκετούς, αφού τα έξτρα 133MHz δεν θα σημάνουν ιδιαίτερη βελτίωση στην απόδοση του συστήματος, ενώ ειδικά στην περίπτωση αντικατάστασης με κάποιον Celeron, τότε μάλλον θα επέλθει μείωση και όχι αύξηση. Απλώς καλό είναι να γνωρίζετε όλες τις προοπτικές του συστήματός σας.



Στο πίσω μέρος του πλαισίου της οθόνης μπορείτε να διακρίνετε την πληθώρα σε υποδοχές, οι οποίες μπορούν να καλύψουν κάθε ανάγκη σύνδεσης με εξωτερικές συσκευές.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Hardware

- Processor: Intel Pentium III 1.000MHz
- Chipset: Core Logic SIS 630S
- VGA: SIS 630S (3D, 8MB)

Features

- 248MB RAM
- 30GB Hard Disk Drive Fujitsu
- Floppy Drive: 3,5" - 1,44MB FDD
- DVD Toshiba 8x
- 16bit κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster
- 2 θύρες επέκτασης PCMCIA
- 56kV90 Fax Data εσωτερικό modem
- 10/100MBit LAN εσωτερική κάρτα δικτύου
- Οθόνη TFT 15" (1.024x768, 32bit χρωματισμοί, 60Hz)
- Θύρες: παράλληλη, σειριακή, USB, Firewire
- Διαστάσεις: 36,9x38,4x17,5 εκατοστά
- Βάρος: 7,9 kg
- Λειτουργικό: Windows Me OEM

- Τιμή: 907.000 δρχ. με το ΦΠΑ
- Διάθεση: Infokosmos, τηλ.: 031-922498, 01-3840541 (υποκατάστημα Αθηνών), www.infokosmos.gr

CRASH TEST

Το Frontman αποδείχθηκε "σκυλί" και παρ' όλο που λειτουργούσε για περίπου 30 συνεχόμενες ώρες, τα Windows Me που είχε προεγκατεστημένα δεν κόλλησαν σε καμία περίπτωση. Και τι δεν δοκίμασα επάνω του. Συνέδεσα USB scanner, ISDN modem, ποντίκια και πληκτρολόγια, μπήκα στο Δίκτυο, έκανα επεξεργασία εικόνας και παραγωγή MP3 - σε καμία περίπτωση το σύστημα δεν "κόλλησε" και δεν εμφάνισε κανένα πρόβλημα ασυμβατότητας (είχα μερικές επιφυλάξεις για το SIS 630S και το πόσο αυτό είναι συμβατό με όλα τα πρότυπα και πρωτόκολλα συσκευών και προγραμμάτων). Αίσθηση προκαλεί το γεγονός ότι το σύστημα παραμένει σταθερό στη λειτουργία του, παρά την υψηλή θερμοκρασία του. Οντως, το Frontman γίνεται υπερβολικά ζεστό, με τη motherboard να φτάνει στους 48 βαθμούς Κελσίου, το τροφοδοτικό στους 60 και τον επεξεργαστή στους 75,5! Ολα καλά, αλλά η θερμοκρασία είναι αρκετά υψηλή. Βεβαίως, λόγω του μικρού μεγέθους του σκάφους, δεν υπάρχει χώρος για κάποιο μεγαλύτερο ανεμιστηράκι -αυτό που υπάρχει στον επεξεργαστή είναι μικρό όπως και η ψύκτρα. Πάντως, μπορεί να τοποθετηθεί κάποια καλύτερης ποιότητας ψύκτρα και ένα καλύτερο ανεμιστηράκι, τα οποία μπορεί να μην κοστίζουν περισσότερο από 5.000-7.000 δρχ. που θα κρατούν τον επεξεργαστή στα λογικά πλαίσια των 60-65 βαθμών. Η θερμοκρασία αυτή δεν είναι πρωτόγνωρη, καθώς πολλοί desktop Pentium III λειτουργούν στους 70 και πλέον βαθμούς Κελσίου.

Η απόδοση του συστήματος κινείται σε ικανοποιητικά, αν μη τι άλλο, πλαίσια, αφού από καθαρά "υπολογιστική" εργασία αποδίδει ελάχιστα πιο χαμηλά από έναν αντίστοιχο 1.000άρη Pentium III με το chipset i815 (συγκεκριμένα το Sisoft Sandra μέτρησε το Frontman στα 2.682MIPS και 1.326MFLOPS, ενώ ο desktop 1.000άρης με το i815 άγγιξε τα 2.700MIPS και 1.340MFLOPS). Η παραγωγικότητά του μπορεί να συγκριθεί άνετα με ανάλογων κυβικών desktop υπολογιστές και η πληθώρα θυρών επέκτασης του δίνει την ίδια ακριβώς επεκτασιμότητα. Η υβριδική μορφή του επιτρέπει τη μετάβαση από desktop σε laptop και αντίστροφα, καθώς το Frontman διαθέτει όλες τις απαραίτητες θύρες αλλά και δύο θήκες PCMCIA. Αν θέλετε την προσωπική γνώμη μου, το Frontman είναι μια καλή αν και ακριβή πρόταση (υπενθυμίζω ότι απευθύνεται σε κάπως εξεζητημένο αγοραστικό κοινό), η οποία μπορεί να καθιερωθεί στο γραφείο του επαγγελματία αλλά και του χομπίστα τόσο γρήγορα όσο και οι FLAT οθόνες.

PC

"Καλώς ήρθες, Χάρη". Με αυτό το μήνυμα ανοίγει η προσωπική σελίδα μου στο vizzavi.gr. Ενα νέο ελληνικό διαδικτυακό portal κάνει την εμφάνισή του στην ολοένα αυξανόμενη "ελληνική" πλευρά του Διαδικτύου. Αλλά από πύλες, πόρτες και παράθυρα έχει χορτάσει το μάτι μας. Τι είναι, λοιπόν, αυτό που κάνει το vizzavi.gr να ξεχωρίζει;

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Vizzavi.gr

Καταρχήν, σχεδιαστικά, το Vizzavi **(http://www.vizzavi.gr)** δεν παρουσιάζει ριζοσπαστικές διαφορές από άλλα δικτυακά portals. Η εμφάνιση της σελίδας παραπέμπει περισσότερο στη λειτουργικότητα παρά στον εντυπωσιασμό, με μάλλον λιτό περιβάλλον, το οποίο γεμίζει με γραμματοσειρές και banners, αντί για "φιγουράδικα" λογότυπα και εικονίδια. Εντύπωση προκαλεί το έντονο κόκκινο χρώμα το οποίο πλαισιώνει τους βασικούς προορισμούς της σελίδας, όχι τόσο λόγω της συχνότητας της χρήσης του όσο λόγω της ιδιότητάς του να τραβά αμέσως την προσοχή. Γενικά οι υπηρεσίες που προσφέρει το Vizzavi είναι ευδιάκριτες, κεντρίζοντας αμέσως το ενδιαφέρον του επισκέπτη. Ετσι, είναι σχεδόν αδύνατον να τις προσπεράσει κάποιος.

Πέρα από το "παράξενο" όνομα (παραπέμπει μάλλον σε κάτι που έχει σχέση με τη μόδα παρά σε portal), η σελίδα είναι μία πλήρης, εναρκτήρια δικτυακή τοποθεσία. Στη βασική σελίδα απεικονίζονται τα τελευταία νέα από την επικαιρότητα (Osama Bin Laden, ειδήσεις, καιρός, χρηματιστήριο κ.λπ.), κάποια διαφημιστικά banners στην αριστερή στήλη, ενώ εντύπωση προκαλούν οι αρκετές προκηρύξεις διαγωνισμών που βρίσκονται σε μία δεξιά στήλη (μάλιστα, τη στιγμή που γραφόταν το κείμενο αυτό, η σελίδα είχε έναν διαγωνισμό όπου ο επισκέπτης μπορούσε να κερδίσει ένα μπάσο, υπογεγραμμένο από τον Sting!). Με το πρώτο scroll down της σελίδας διατίθενται ένα σωρό υπηρεσίες για κινητά τηλέφωνα! Το Vizzavi παρέχει υπηρεσίες αποστολής SMS μηνυμάτων με ποικίλα περιεχόμενα για τους κατόχους κινητών τηλεφώνων. Επίσης, διατίθενται παιχνίδια για κινητά, σε μορφή WAP. Αν προσθέσουμε τα πολλά κινητά τηλέφωνα, καθώς και τις υπηρεσίες WAP mail που εμφανίζονται στη σελίδα, θα μπορούσαμε να πούμε πως πρόκειται για ένα portal που αποσκοπεί μάλλον στο να εδραιωθεί, ώστε να είναι έτοιμο για τη στιγμή που το κινητό Internet θα αποτελεί όχι μόνο πολυτέλεια, αλλά λειτουργική καθημερινότητα. Λίγο πιο κάτω έρχεται και η επιβεβαίωση γι' αυτές τις σκέψεις, καθώς διακρίνονται τα λογότυπα της Panafon-Vodafone, η οποία είναι και η δημιουργός του Vizzavi.

Τώρα νομίζω ότι είναι η κατάλληλη στιγμή να περάσουμε στις υπηρεσίες που προσφέρει το Vizzavi. Καταρχήν, επιβεβαιώνεται η τάση του portal προς την παροχή δικτυακών υπηρεσιών. Διαθέτει δωρεάν δικτυακό ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, μέσω ενός ενσωματωμένου mail client. Εκτός από το παραδοσιακό e-mail, διατίθεται υπηρεσία Vivo mail, Web to SMS αποστολή μηνυμάτων, δημιουργία και αποστολή e-cards, δημιουργία προσωπικού τηλεφωνικού καταλόγου, προσωπικού φωτογραφικού άλμπουμ, personal bookmarks, δημοπρασίες και, φυσικά, επιλογές προσωπικού προφίλ του χρήστη. Εδώ θα πρέπει να τονιστεί ότι, αν και το Vizzavi είναι portal ανοιχτό στους επισκέπτες, δείχνει να προωθεί αρκετά δυναμικά την προοπτική δημιουργίας μελών/χρηστών, οι οποίοι θα χρησιμοποιούν τις παροχές και υπηρεσίες του μέσω υπολογιστή ή κινητού τηλεφώνου. Ετσι, σε κάθε ευκαιρία εμφανίζεται η προτροπή να δημιουργήσουμε το προφίλ μας (My Vizzavi) και να ρυθμίσουμε τις υπηρεσίες που θέλουμε να μας παρέχονται από το portal. Βεβαίως, δεν υπάρχει τίποτα το κακό σε αυτό. Αλλωστε, τα προφίλ είναι αυτά που "προσωποποιούν" κατά κάποιον τρόπο τις δικτυακές εξορμήσεις μας. Ετσι, βάσει των επιλογών, μπορούμε να λαμβάνουμε συγκεκριμένες πληροφορίες με οποιονδήποτε τρόπο (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, μήνυμα στο κινητό κ.λπ.), να ψωνίζουμε από συγκεκριμένους τόπους που διαθέτουν συγκεκριμένα προϊόντα που μας ενδιαφέρουν κ.λπ.

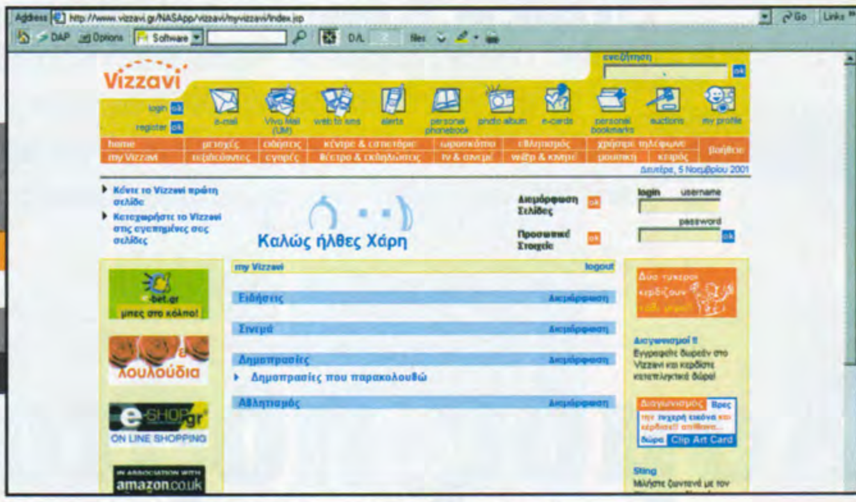
Πέραν των προσωπικών ρυθμίσεων, οι προ-



Στην αρχική σελίδα της Vizzavi διακρίνονται με έντονο κόκκινο χρώμα οι προορισμοί.

ρισμοί του portal, εκτός από τις καθιερωμένες αναζητήσεις στον Web, ποικίλλουν τόσο σε θεματολογία όσο και σε ενδιαφέρον. Ειδήσεις, μετοχές, καιρός, ωροσκόπιο, αθλητισμός είναι μερικοί από τους συνήθεις προορισμούς των δικτυακών portals. Ομως, το Vizzavi έχει καταφέρει να πιάσει το μήκος κύματος άλλων ενδιαφερόντων που ξεφεύγουν από την ενημέρωση και την πληροφόρηση - τουλάχιστον ως ζητούμενα. Είναι πλούσιο σε παρουσίαση προορισμών διασκέδασης - και δεν μιλάμε, φυσικά, για δικτυακούς προορισμούς. Υπάρχουν κατάλογοι με κέντρα και εστιατόρια, ταξίδια, αγορές, θέατρα, εκδηλώσεις, μουσική, τηλεόραση και σινεμά, που εκτός από μικρές πληροφορίες στο στυλ "Αθηνόραμα" ή "eXodos" παρέχουν και λεπτομερείς παρουσιάσεις τόπων, με έγκυρες προτάσεις για τη διασκέδαση και τις αγορές. Αρκετά προσεγμένη είναι η δουλειά που έχει γίνει στο e-shopping, το οποίο είναι μεν περιορισμένο ως προς τους προορισμούς, αλλά διαθέτει αρκετά θέματα και δείχνει να έχει τις προοπτικές να αποτελέσει μελλοντικά ένα εντυπωσιακό portal δικτυακών αγορών στη χώρα μας. Ακόμα, είναι χρησιμότατος ο προορισμός με τα "Χρήσιμα τηλέφωνα", όπου ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει υπηρεσίες παντός είδους, ταξινομημένες κατά περιοχή, μέσα από το εύχρηστο interface.

Φυσικά, για όσους έχουν δημιουργήσει το προσωπικό προφίλ τους, υπάρχει η "Προσωπική Βοήθεια", όπου μπορούμε να δημιουργήσουμε δικά μας περιστατικά/ερωτήσεις, που καταγράφονται αυτόματα και απαντώνται μέσα σε 24 ώρες. Με αυτή τη λειτουργία ως χρήστες συμβάλλουμε δυναμικά στη διαμόρφωση της αποθηκευμένης πληροφορίας, έτσι ώστε να ανταποκρίνεται καλύτερα στις απαιτήσεις. Τέλος, η λειτουργία "Μιλήστε μαζί μας" αποτελεί



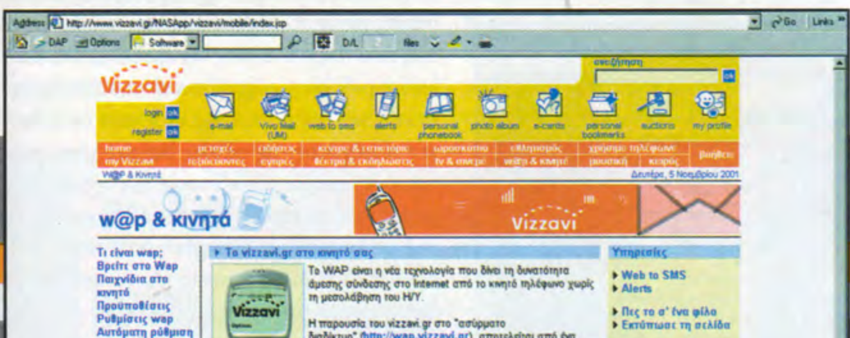
Η προσωποποίηση του ελληνικού Internet ή, αλλιώς, my Vizzavi.

> **Το Vizzavi έχει καταφέρει να πιάσει το μήκος κύματος άλλων ενδιαφερόντων που ξεφεύγουν από την ενημέρωση και την πληροφόρηση - τουλάχιστον ως ζητούμενα.**

επικοινωνία του Vizzavi, μέσω του εκπροσώπου υποστήριξης, με τον πελάτη, ακόμα και σε πραγματικό χρόνο, μέσω του on-line chat. Για την καλύτερη και αμεσότερη εξυπηρέτηση υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης on-line με το Κέντρο Εξυπηρέτησης Πελατών Panafon-Vodafone, διαμέσου του Internet Chat καναλιού, ώστε να δίνεται η δυνατότητα επικοινωνίας με τους ειδικούς της εταιρείας για την επίλυση οποιουδήποτε προβλήματος.

Τελειώνοντας, θα σταθούμε λίγο στην τάση της σελίδας προς τις "κινητές" υπηρεσίες. Το Vizzavi έχει αφιερώσει έναν ολόκληρο προορισμό σε λειτουργίες κινητής τηλεφωνίας. Το vizzavi.gr στο κινητό σας αξιώνει να γίνει ένα από τα πρωτοπόρα portals της φορητής επικοινωνίας. Χρησιμοποιώντας το WAP (Wireless Application Protocol), το vizzavi.gr θέλει να αποτελέσει τόπο απ' όπου ένα πλούσιο μενού πληροφοριών και υπηρεσιών θα παρέχονται μέσω κινητού τηλεφώνου. Χρησιμοποιώ αυτούσιες τις πληροφορίες που δίνει το Vizzavi για τις εν λόγω υπηρεσίες: "Το συγκριτικό πλεονέκτημα του vizzavi.gr είναι η δυνατότητα προσωποποίησης των πληροφοριών στο κινητό μέσω της υπηρεσίας my Vizzavi. Ολοι οι εγγεγραμμένοι χρήστες μπορούν τώρα να έχουν πρόσβαση στην προσωπική σελίδα τους από το κινητό τηλέφωνό τους, χρησιμοποιώντας τον ίδιο κωδικό (password) και όνομα χρήστη (username). Με την υπηρεσία my Vizzavi μπορείτε να βάλετε σε τάξη τις ανάγκες σας για πληροφόρηση, διαμορφώνοντας την προσωπική σελίδα σας με τις δικές σας επιλογές περιεχομένου. Η προσωποποίηση (personalization) πληροφοριών και υπηρεσιών στο WAP είναι μία καινοτομία που προσφέρεται αποκλειστικά από το www.vizzavi.gr και την υπηρεσία my Vizzavi."

Καθώς βαδίζουμε ολοένα προς την "εξηλεκτρονιοποίηση" της καθημερινής ζωής, είναι λογικό να βλέπουμε και στη χώρα μας να ξεπετάγονται δεκάδες νέες ανάλογες σελίδες. Το Vizzavi μπορεί να ενταχθεί στις "πρωτοπόρες", καθώς μοιάζει να κάνει τα σωστά βήματα προς το μέλλον - ακόμα και αν αυτά μοιάζουν μακροχρόνια. Φτάνει να δούμε αν, τελικά, το Διαδίκτυο θα φτάσει στα ελληνικά σπίτια τόσο γρήγορα όσο αξιώνουν αυτοί που προσπαθούν να τραβήξουν τους Ελληνες χρήστες προς τα εκεί.



Εντονη είναι η παρουσία των κινητών στην υπηρεσία W@p & Κινητά.

Το τεύχος του "PC Master" που κρατάτε στα χέρια σας έχει πολλές αναφορές στην demo scene. Τόσο η αναφορά στο Digital Nexus στη στήλη "PC Matrix" όσο και τα περιεχόμενα του CD του περιοδικού παραπέμπουν στον μαγικό, δημιουργικό κόσμο των υπολογιστών. Οταν το, για πολλούς, άχαρο μηχάνημα γίνεται μέσο έκφρασης, άποψης και lifestyle, τότε πολλά αλλάζουν όσον αφορά στους χρήστες και στη χρήση του.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Χυμός πορτοκάλι

Μπορώ να θεωρήσω τον εαυτό μου ένα από τα παλαιότερα ελληνικά μέλη της demo scene, αφού ήδη από το 1989 είχα αρχίσει να παρακολουθώ αναρίθμητα demos και άλλες παραγωγές, ξεφεύγοντας -μέχρι σχεδόν να αποστασιοποιούμαι - από τα παιχνίδια, στον ακόμα αγαπημένο μου CPC 6128. Ηδη από το 1990 συμμετείχα σε πολλές διεθνείς παραγωγές και happenings, με αποκορύφωμα το 1994, όταν το παιχνίδι που δημιούργησα με το Γερμανό φίλο Odiesoft μπήκε στη λίστα των 10 καλύτερων παιχνιδιών όλων των εποχών για τον 8μπιτο υπολογιστή. Από το 1996 και μετά, πολλά έχουν αλλάξει στην demo scene. Οι home υπολογιστές παραγκωνίστηκαν - με την Amiga να κρατά ακόμα μερικά "γεφύρια"- ενώ τα PCs κέρδισαν έδαφος. Η ενασχόλησή μου με την demo scene διακόπηκε για μεγάλο διάστημα, καθώς όχι απλώς η μαμά πατρίδα με τράβηξε μακριά από το χόμπι μου, αλλά και επειδή δεν μπορούσα να παραδεχτώ (ξεροκέφαλος γαρ) ότι το μέλλον είναι τα PCs. Επιστρέφοντας εδώ και τρία χρόνια στο σκηνικό, βλέπω πως πολλά έχουν αλλάξει. Ο τρόπος, το ύφος, ο σκοπός των δημιουργιών έχουν επηρεαστεί από την τροπή που έχει πάρει η εξέλιξη της τεχνολογίας. Πλέον τα demos δεν κυνηγούν τα τεχνολογικά όρια ενός συστήματος, όπως γινόταν με τις σταθερές πλατφόρμες των home υπολογιστών. Πώς θα μπορούσαν, άλλωστε, αφού μόνο η τεχνολογία των καρτών γραφικών, για παράδειγμα, καλπάζει ασυγκράτητα, αλλάζοντας κάθε 4-5 μήνες.

Η σημερινή demo scene είναι πιο χαοτική από ποτέ. Οι δημιουργοί σε όλους τους τομείς είναι πλέον χιλιάδες, βρίσκονται σε όλα τα σημεία της υφηλίου - σε αντίθεση με την κλασική "περιορισμένη" ευρωπαϊκή σκηνή των home υπολογιστών -, ώστε ειδικά ο νέος χρήστης να χάνεται στη μεγάλη ροή παραγωγών και δημιουργιών. Ενα σημαντικό εργαλείο που αναλαμβάνει να λύσει τη... "μύτη" κάθε "λαγωνικού" που ψάχνεται στη σύγχρονη demo scene είναι το Διαδίκτυο. Βλέπετε, τα παλιά χρόνια η επικοινωνία γινόταν με το απλό ταχυδρομείο (το αποκαλούμενο "snail mail") και το τηλέφωνο, περιορίζοντας την επικοινωνία τόσο χρονικά όσο και πληροφοριακά. Σήμερα, η demo scene έχει και αυτή τους δικτυακούς τόπους της, τις πύλες και, φυσικά, τα προσωπικά sites κάθε δημιουργικής ομάδας, παραγωγής ή ακόμα και event. Ετσι, ο νέος χρήστης μπορεί εύκολα να γνωρίσει και να περιηγηθεί σε αυτήν, μαθαίνοντας νέα, συζητώντας με μέλη και γνωρίζοντας όλες τις νέες παραγωγές.



Η βασική σελίδα του orangejuice. Προσέξτε τον όμορφο και μοδάτο σχεδιασμό της.

Με αυτήν την προοπτική ξεκίνησα να αναζητώ πληροφορίες για τη σύγχρονη demo scene. Ημουν αρκετά τυχερός ώστε βρω ένα εντυπωσιακό αλλά και χρήσιμο site, που υπερκάλυψε τις προσδοκίες μου. Το orangejuice **(www.ojuice.net)** είναι ένας "θησαυρός" του Δικτύου. Η μοντέρνα εμφάνισή του σε συνδυασμό με τη λειτουργικότητα και την αισθητική του βάζουν τον ενδιαφερόμενο κατευθείαν στην αισθαντικότητα της δημιουργίας μέσω υπολογιστών. Ο παλιός χρήστης νιώθει σαν στο σπίτι του, ενώ ο νέος θα βρεθεί σε ένα βολικό περιβάλλον, εύχρηστο και κατευθυντήριο. Στη βασική σελίδα του site υπάρχουν οι επιλογές πλοήγησης, τις οποίες θα αναλύσω μία προς μία, φυσικά τα τελευταία νέα της σκηνής και banners με εξειδικευμένους προορισμούς.

Στον προορισμό "**People**" θα βρείτε πληροφορίες για μέλη της demo scene. Αναλυτικότερα, υπάρχουν λίστες με τα μέλη της σκηνής, όπου μπορεί κανείς να βρει συγκεκριμένα άτομα (βάσει του ψευδωνύμου τις περισσότερες φορές), να μάθει πληροφορίες γι' αυτά (προσωπικές πληροφορίες, βιογραφικό τους, πληροφορίες για τη δημιουργική παρουσία τους κ.λπ.), ακόμα και να επικοινωνήσει μαζί τους. Επίσης, υπάρχουν λίστες με γνωστά (αλλά και λιγότερο γνωστά) scene user groups, όπου δι-

νονται πληροφορίες για την ιστορία τους, τις παραγωγές τους, τα νέα τους, καθώς και links για τις προσωπικές σελίδες τους. Επιπλέον, μπορεί κανείς να διαβάσει συνεντεύξεις από γνωστά μέλη της demo scene, οι οποίες είναι, αν μη τι άλλο, ενδιαφέρουσες, αφού εκφράζουν την άποψη των ίδιων των δημιουργών για το lifestyle του κόσμου των υπολογιστών. Τέλος, μία κατηγορία του προορισμού "People", η οποία μάλιστα δίνει ακόμα μεγαλύτερη αξία στο πνεύμα της demo scene, είναι η καθημερινή αναγγελία και υπενθύμιση των γενεθλίων των μελών της!

Ακολουθεί ο προορισμός "**Parties**" όπου, όπως πολλοί θα καταλάβατε, περιέχονται πληροφορίες και προγράμματα για τα meetings και happenings του τρέχοντος έτους. Σε αυτές τις διοργανώσεις συναντώνται μέλη της demo scene απ' όλο τον κόσμο για να επιδείξουν τις δημιουργίες τους και να συζητήσουν ή ακόμα και να τσακωθούν (!) με άλλους προσκεκλημένους. Αναγγελίες μελλοντικών parties και links για συγκεκριμένες σελίδες βρίσκονται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος, ενώ ακολουθούν αναφορές για happenings που έχουν ολοκληρωθεί, λίστες δημιουργιών καθώς και αποτελέσματα διαγωνισμών που σχεδόν πάντα διοργανώνονται κατά τη διάρκεια τέτοιων συναντήσεων.

Ο προορισμός "**Files**" δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Η σελίδα είναι μια πύλη αναζήτησης FTP βιβλιοθηκών, όπου αποθηκεύονται όλες οι δημιουργίες που αφορούν στην demo scene. Η μηχανή αναζήτησης έχει αρκετές επιλογές, οι οποίες μπορούν να περιορίσουν την αναζήτηση αποφέροντας εγκυρότερα αποτελέσματα. Ετσι, ο ενδιαφερόμενος μπορεί να επιλέξει υπολογιστική πλατφόρμα (Amiga, Atari, Apple, Commodore 64, Unix κ.ά.), καθώς και το είδος αρχείου που αναζητεί (demo, intro, αρχείο γραφικών, ήχου, fanzine, java, video, αρχεία κώδικα κ.ά.). Ακόμα, υπάρχει πρόσθετη μηχανή αναζήτησης, η οποία ψάχνει για εικόνες και φωτογραφίες κατανεμημένες κατά event, χρονιά, άτομο, δημιουργό κ.λπ. Ακόμα, στις μηχανές αναζήτησης του orangejuice μπορεί όποιος το επιθυμεί να ανεβάσει τις δικές του δημιουργίες.

Στον προορισμό "**Misc**" υπάρχουν κάποια στοιχεία, τα οποία κανείς δεν μπορεί να παραβλέψει. Υπάρχει μια λίστα με μέλη της demo scene που διαθέτουν Web cams και ενδιαφέρονται για οπτικοακουστική επικοινωνία, καθώς και η προσφορά ανταλλαγής banners με άλλα sites. Πολύ ενδιαφέρουσα είναι η σελίδα με τα μπλουζάκια του orangejuice, τα οποία πωλούνται για την ενίσχυση του μη κερδοσκοπικού site. Πλούσια είναι η συλλογή άρθρων που βρίσκεται σε αυτό τον προορισμό, τα οποία αφορούν σε ιστορικές αναφορές στην demo scene, ανακοινώσεις και παρουσιάσεις νέων δημιουργιών, ακόμα και σε "πολέμους" μεταξύ ομάδων μελών της! Πολύ εντυπωσιακή είναι και η σελίδα με τα wallpapers, στην οποία υπάρχουν κάποια πολύ εντυπωσιακά δείγματα σχεδιαστικής δουλειάς. Τέλος, ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι αγγελίες, όπου μέλη της σκηνής προσφέρουν τις υπηρεσίες τους. Αυτές τις αγγελίες παρακολουθούν πολύ συχνά εταιρείες δημιουργίας multimedia εφαρμογών, τεχνολογιών ή παιχνιδιών, ψάχνοντας για νέους ταλαντούχους δημιουργούς. Αλλωστε, ένα μέλος της demo scene έχει σχεδόν πάντα μαζί του τις δημιουργίες του ως διαπιστευτήρια.

Τέλος, υπάρχουν οι κλασικοί προορισμοί των "**FAQs**", όπου ο νέος ή και ο παλιός χρήστης μπορούν να βρουν πληροφορίες για πολλά θέματα που αφορούν στην demo scene, τα καθιερωμένα "**links**" προς άλλες σελίδες με παρόμοιο περιεχόμενο και όχι μόνο, καθώς και τα απαραίτητα "**fora**" και "**contacts**" όπου τα μέλη της σκηνής επικοινωνούν για να ανταλλάξουν απόψεις και πληροφορίες. Η συμμετοχή στις σελίδες επικοινωνίας είναι πολύ μεγάλη, δείγμα του κύρους που έχει το orangejuice στην κοινότητα των υπολογιστών.

Το orangejuice είναι από τις πιο ολοκληρωμένες σελίδες του χώρου, προσφέροντας όχι απλώς τα τελευταία νέα και τις εξελίξεις της demo scene, αλλά και πολύτιμα ιστορικά στοιχεία καθώς και αρχείο όπου μπορεί κανείς να βρει ενδιαφέρουσες πληροφορίες. Αν ψάχνετε για πληροφορίες ή αναζητείτε έναν τρόπο να εισέλθετε στην demo scene, τότε η σελίδα αυτή αποτελεί μια "χορταστική" πρώτη επαφή. PC

> **Ο τρόπος, το ύφος, ο σκοπός των δημιουργιών έχουν επηρεαστεί από την τροπή που έχει πάρει η εξέλιξη της τεχνολογίας. Πλέον τα demos δεν κυνηγούν τα τεχνολογικά όρια ενός συστήματος, όπως γινόταν με τις σταθερές πλατφόρμες των home υπολογιστών.**



Είναι καιρός να επιλέξετε ένα wallpaper που ξεφεύγει από το Diablo 2 και το Warcraft...

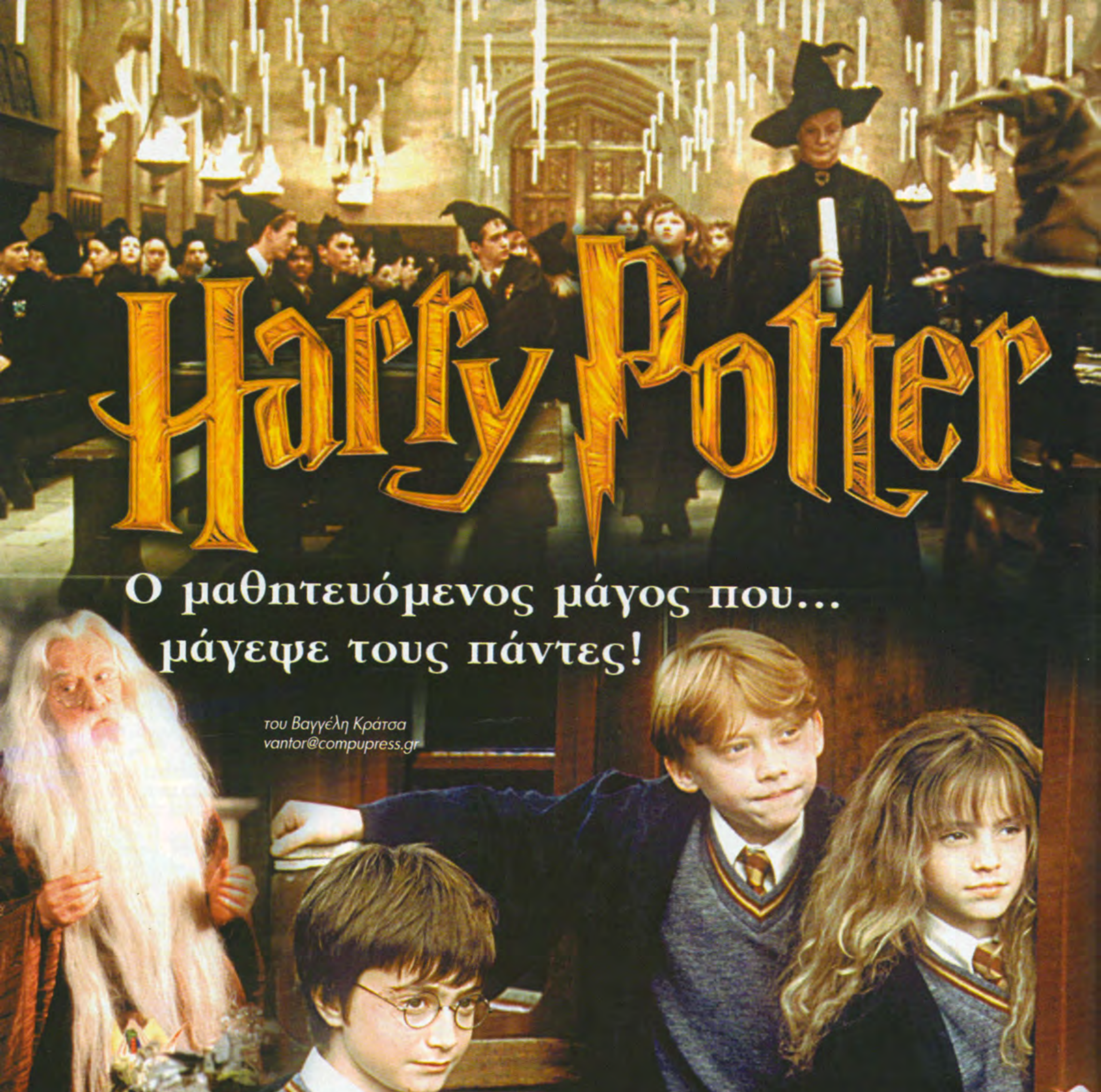


Λοιπόν, εδώ έχουμε μια ανακοίνωση για τα γενέθλια ενός μέλους της demo scene. Το αρκουδάκι, πού κολλάει;

Harry Potter

Ο μαθητευόμενος μάγος που... μάγεψε τους πάντες!

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr



Η Joanne Kathleen Rowling γεννήθηκε το 1965 στο Gloucestershire της Αγγλίας και η συγγραφική δεινότητά της φάνηκε από πολύ νωρίς, αφού έγραφε ιστορίες ήδη από την τρυφερή ηλικία των 6 χρόνων. Στα 26 της μετακόμισε στην Πορτογαλία, όπου εργάστηκε ως καθηγήτρια αγγλικών. Εκεί μάλιστα παντρεύτηκε και γέννησε την κόρη της Jessica το 1993. Ωστόσο, ο γάμος της δεν κράτησε πολύ κι έτσι σύντομα η Joanne επέστρεψε στη Βρετανία, αυτή τη φορά στο Εδιμβούργο της Σκωτίας, όπου ζούσε η μικρότερη αδελφή της, αποφασισμένη να μην αφήσει την άλλη μεγάλη αγάπη της, το γράψιμο, να δραπετεύσει από τη ζωή της.

Μια μέρα, ταξιδεύοντας στο βαγόνι ενός τρένου που εκτελούσε το δρομολόγιο Μάντσεστερ - Λονδίνο, η ιδέα για ένα βιβλίο που θα είχε ως πρωταγωνιστή έναν μαθητευόμενο μάγο σφηνώθηκε ξαφνικά στο μυαλό της: Ο Χάρι Πότερ είχε ήδη γεννηθεί και δεν απέμενε πλέον παρά να πάρει σάρκα και οστά. Μέχρι η Joanne να φτάσει στον προορισμό της, είχε δημιουργήσει στο μυαλό της τους περισσότερους χαρακτήρες που θα συμπεριλάμβανε στο βιβλίο. Οι επόμενοι μήνες πέρασαν για τη συγγραφέα άκρως δημιουργικά: Γράφοντας σε εστιατόρια και καφετέριες, ώστε να μπορεί να έχει μαζί και τη μικρή της κόρη, η Joanne ολοκλήρωσε το "Ο Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος" και κατάφερε να το πουλήσει, τελικά, με ιδιαίτερη μάλιστα δυσκολία, αφού κόντευε να απογοητευθεί από τις συνεχείς "ευγενικές απορρίψεις" των εκδοτικών οίκων με τους οποίους ερχόταν σε επαφή, στον οίκο Bloomsbury για περίπου 1.500.000 δρχ.

Λίγο πριν από την κυκλοφορία του πρώτου βιβλίου με ήρωα τον Χάρι Πότερ, οι εκδότες ζήτησαν από την Joanne να αναφέρουν το όνομά της ως J.K. Rowling, επειδή θεώρησαν πως, αν οι αναγνώστες αρσενικού γένους καταλάβαιναν από το εξώφυλλο πως ο συγγραφέας



Τον Ιούνιο του 1997, ένα μυθιστόρημα φαντασίας από μία άγνωστη έως τότε συγγραφέα, την J.K. Rowling, έσκαγε μύτη δειλά-δειλά στα ράφια των βιβλιοπωλείων: Το "Ο Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος", γιατί περί αυτού επρόκειτο, δεν άργησε να γίνει ανάρπαστο, καταρρίπτοντας το ένα μετά το άλλο τα ρεκόρ στο χώρο των μπεστ σέλερ. Ο ενδεκάχρονος μαθητευόμενος μάγος Χάρι Πότερ έγινε, τα επόμενα χρόνια, κινηματογραφική ταινία, card game και ήδη κυκλοφόρησε και το πρώτο computer game με τον ίδιο ως πρωταγωνιστή. Ευκαιρία, λοιπόν, να δούμε τι εστί Χάρι Πότερ και προς τι όλος αυτός ο ντόρος...

είναι γυναίκα, ίσως πίστευαν ότι το βιβλίο είναι κάτι σαν "παιδικό παραμυθάκι", με συνέπεια να επηρεάζονταν αρνητικά οι πωλήσεις του. Η έγκριση δόθηκε, αν και, όπως αποδείχθηκε με την κυκλοφορία του στην Αγγλία τον Ιούνιο του 1997, κάτι τέτοιο ήταν μάλλον περιττό, αφού... ο Χάρι Πότερ έσπασε τα ταμεία! Στην Αμερική το βιβλίο εκδόθηκε έναν χρόνο μετά, τον Σεπτέμβριο του 1998, γνωρίζοντας και εκεί εξαιρετική επιτυχία. Φυσικά, ο νεαρός μάγος κατέκτησε και τη χώρα μας, όπου κυκλοφορεί από τις "Εκδόσεις Ψυχογιός".

Η απλή αλλά και συνάμα δυναμική και περιγραφική γραφή της Rowling, η ικανότητά της στην ανάπτυξη των χαρακτήρων και της πλοκής, οι ανατροπές στην εξέλιξη της ιστορίας, το έντονο σασπένς και, πάνω απ' όλα, ο πανέξυπνος κόσμος του Hogwarts, της σχολής μαγείας όπου φοιτά ο Χάρι Πότερ, με τους καθηγητές, τους μαθητές και το προσωπικό της, αποδείχθηκαν αρκούντως ελκυστικά προκειμένου να συναρπάσουν μικρούς και μεγάλους. Τα βραβεία, όπως αυτό του καλύτερου βρετανικού βιβλίου για παιδιά, αλλά και οι τεράστιες πωλήσεις (συνολικά τα τέσσερα πρώτα βιβλία της σειράς μεταφράστηκαν σε 28 γλώσσες και πούλησαν περισσότερα από 100 εκατομμύρια αντίτυπα σε 115 χώρες του κόσμου, αποδίδοντας στην J.K. Rowling κέρδη της τάξης των εκατοντάδων εκατομμυρίων δολαρίων!) απέδειξαν πως δικαιούμαστε πλέον να μιλάμε για "το φαινόμενο Χάρι Πότερ".

Η J.K. Rowling σχεδιάζει να εκδώσει 7 βιβλία, με πρωταγωνιστή το νεαρό μαθητευόμενο μάγο, από τα οποία μέχρι στιγμής έχουν κυκλοφορήσει τα πρώτα 4, οι πρωτότυποι τίτλοι των οποίων είναι: "Harry Potter and the Philosopher's Stone" (1997), "Harry Potter and the Chamber of Secrets" (1998), "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban" (1999) και "Harry Potter and the Goblet of Fire" (2000). Κάθε βιβλίο αντιπροσωπεύει και από μία χρονιά φοίτησης του Χάρι Πότερ στη σχολή μάγων του Hogwarts. Τι θα γίνει όταν ο μικρός μας φίλος ενηλικιωθεί και αποφοιτήσει από το Hogwarts; Κανείς, προς το παρόν τουλάχιστον, δεν ξέρει...

Ο μύθος που λέγεται Χάρι Πότερ βρίσκεται αυτή τη στιγμή σε πλήρη εξέλιξη, έχει ξετρελλάνει μικρούς και μεγάλους σε όλο τον κόσμο και κανείς δεν ξέρει τι μας επιφυλάσσει ακόμα.

Ο ΧΑΡΙ ΠΟΤΕΡ ΣΤΗ ΜΕΓΑΛΗ ΟΘΟΝΗ

Η μεταφορά ενός κορυφαίου μπεστ σέλερ στον κινηματογράφο είναι πάντοτε ένα δύσκολο, όσο και επικίνδυνο εγχείρημα: Αφ' ενός πρέπει να διατηρηθεί η δομή και η ατμόσφαιρα του έργου ώστε να μην αλλοιωθούν οι αυθεντικές ιδέες του συγγραφέα, αφ' ετέρου η οπτικοποίηση των χαρακτήρων και των ενεργειών τους στη μεγάλη οθόνη οφείλει να είναι λειτουργική με βάση τους κινηματογραφικούς κώδικες και να αφορά ακόμα και σε όσους θα παρακολουθήσουν την ταινία χωρίς να έχουν διαβάσει το βιβλίο. Ετσι, συχνά παρατηρείται το φαινόμενο ανάλογες προσπάθειες να μην μπορούν να κρατήσουν την εύθραυστη αυτή ισορροπία και, είτε να στέκονται μεν αυθύπαρκτα στο χώρο της έβδομης τέχνης, απέχοντας όμως παρασάγγας από το πρωτότυπο λογοτεχνικό δημιούργημα (όπως συνέβη, για παράδειγμα, με το "Ονομα του Ρόδου"), είτε να προσεγγίζουν το βιβλίο αλλά να χάνουν τη "μάχη της αίθουσας".

Ευτυχώς, τίποτα από αυτά δεν συνέβη με το "Harry Potter & The Philosopher's Stone": Η ταινία, την οποία είδαμε σε ειδική δημοσιογραφική προβολή στις 8 Νοεμβρίου, αποδείχθηκε εξίσου διασκεδαστική και ατμοσφαιρική με το μυθιστόρημα της Rowling. Καταφέρνει να αποδώσει ιδανικά τις περιπέτειες του μαθητευόμενου μάγου Χάρι Πότερ στη σχολή μαγείας του Hogwarts και κρατά συνάμα το "αγγλικό" χρώμα που προσέδωσε η συγγραφέας στο βιβλίο της με την επιλογή όχι χολιγουντιανών, αλλά Βρετανών ηθοποιών για την κάλυψη των πρωταγωνιστικών ρόλων, πολλοί από τους οποίους έχουν μάλιστα να επιδείξουν και σημαντική θεατρική καριέρα.





Η ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ GAMEWEB

Το γνωστό σας site GameWeb, σε συνεργασία με το περιοδικό μας και τη Warner Bros, προσέφερε σε 20 τυχερούς φίλους μας τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν, εντελώς δωρεάν, την avant première της ταινίας του Χάρι Πότερ στις 25 Νοεμβρίου, στις αίθουσες 8 και 9 του Village Center στο Μαρούσι. Μην παραλείψετε να λάβετε μέρος και στο μεγάλο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, οι λεπτομέρειες για τον οποίο ακολουθούν αμέσως μετά το άρθρο που διαβάζετε.



Δύο από τα posters που εκδόθηκαν για την πρώτη κινηματογραφική μεταφορά του Χάρι Πότερ.

Το σενάριο

Η ταινία ξεκινά με τον Albus Dumbledore, headmaster της σχολής μαγείας του Hogwarts (τον υποδύεται ο κορυφαίος Richard Harris), και τον Rubeus Hagrid, αρχικλειδούχο της ίδιας σχολής, οι οποίοι αφήνουν ένα μικρό παιδάκι, οι γονείς του οποίου έχουν πεθάνει, στην εξώπορτα του σπιτιού των θείων του. Βέβαια, δεν πρόκειται για ένα οποιοδήποτε παιδάκι, αλλά για τον ίδιο τον Χάρι Πότερ! Καθώς ο Χάρι μεγαλώνει με τους δύστροπους θείους και τον αντιπαθητικό συνομήλικο εξάδερφό του, διαπιστώνει σιγά σιγά πως διαθέτει ορισμένες περίεργες δυνάμεις, όπως να... μιλάει σε φίδια μέσα σε μουσεία Φυσικής Ιστορίας!

Ενώ τα ενδέκατα γενέθλια του Χάρι Πότερ πλησιάζουν, ο ήρωάς μας αρχίζει να λαμβάνει επιστολές από τη σχολή μαγείας του Hogwarts, τις οποίες όμως δεν κατορθώνει να διαβάσει ποτέ, επειδή ο θείος του, αντίθετος σε οτιδήποτε σχετίζεται με τη μαγεία, φροντίζει να τις παίρνει από τα χέρια του μικρού Χάρι και να τις καταστρέφει. Μέχρι που, μία Κυριακή, ορδές από κουκουβάγιες καταφθάνουν στο σπίτι πλημμυρίζοντάς το από επιστολές και αναγκάζοντας τους θείους του Πότερ, μαζί φυσικά με τον ίδιο και τον εξάδελφό του, να αλλάξουν τόπο κατοικίας. Ετσι, πηγαίνουν σε ένα απομονωμένο νησί, όπου δέχονται, όμως, την απρόσμενη επίσκεψη του γίγαντα Hagrid, ο οποίος ανακοινώνει στον Χάρι Πότερ πως έφθασε το πλήρωμα του χρόνου για να φοιτήσει στο Hogwarts και να αναδείξει το ταλέντο του στη μαγεία! Οπως αποκαλύπτει ο Hagrid, οι γονείς του Χάρι Πότερ ήταν και αυτοί μάγοι και πέθαναν όχι από ατύχημα, όπως ο ήρωάς μας πίστευε μέχρι τότε, αλλά από την επίθεση ενός σατανικού μάγου, στον οποίο μόνο ο ίδιος ο Χάρι κατάφερε να αντισταθεί. Το γεγονός αυτό έχει ήδη κάνει τον Χάρι Πότερ διάσημο στον κόσμο των μάγων και όλοι στο Hogwarts περιμένουν να δουν αν ο νεαρός θα αποδειχθεί αντάξιος των προσδοκιών τους...

Ετσι, λοιπόν, ο Χάρι Πότερ αφήνει τους θείους και τον κακομαθημένο εξάδελφό του και παίρνει το δύσκολο δρόμο του μαθητευόμενου μάγου. Αφού ανακαλύψει στο σιδηροδρομικό σταθμό την αποβάθρα 9 και... τρία τέταρτα, απ' όπου ξεκινά το Hogwarts Express, η περιπέτειά του αρχίζει: Θα μπορέσει να αποδείξει την αξία του; Ποια είναι η περιβόητη Φιλοσοφική Λίθος για την οποία ο Hagrid δεν θέλει να του μιλήσει; Ποιος καθηγητής του Hogwarts θέλει το κακό του; Και... πόσο σημαντικό είναι για έναν μάγο να ξέρει να παίζει σκάκι; Οι απαντήσεις επί της οθόνης...



Τα εξώφυλλα των αμερικανικών εκδόσεων των τεσσάρων βιβλίων του Χάρι Πότερ που ήδη κυκλοφορούν. Μπορείτε ακόμα να βρείτε poster book, καθώς και ένα gift box με τα τέσσερα βιβλία μαζί. Στην Ελλάδα τα βιβλία της J.K. Rowling, με πρωταγωνιστή τον Χάρι Πότερ, κυκλοφορούν από τις Εκδόσεις Ψυχογιός.

Η γνώμη μας

Οι παλιότεροι από εσάς ίσως να έχουν παίξει τα adventures της σειράς "Spellcasting" της Legend Entertainment, τα οποία πραγματεύονταν ένα θέμα παρόμοιο με αυτό του Χάρι Πότερ - τις περιπέτειες ενός μαθητευόμενου μάγου. Αν έχετε ασχοληθεί με αυτά (ειδικά το Spellcasting 301 αξίζει πολύ, χωρίς αυτό να σημαίνει πως τα 101 και 201 δεν είναι επίσης εξαιρετικά), θα συμφωνήσετε ίσως μαζί μου στο ότι το συγκεκριμένο θέμα προσφέρεται για ενδιαφέρουσες σεναριακές πλοκές, δράση και ποικιλία στους χαρακτήρες. Ολα αυτά θα τα βρει κανείς και στην πρώτη ταινία του Χάρι Πότερ: Μπροστά σας ξετυλίγεται ένα παραμύθι για μικρά και μεγάλα παιδιά, με έναν εκπληκτικό συνδυασμό παιδικής αθωότητας (λόγω των νεαρών πρωταγωνιστών) και φαντασίας που καταφέρνει να μας δώσει αυτό που μας έχει λείψει στον κινηματογράφο από την εποχή των πρώτων Star Wars του George Lucas (ή, έστω, του Indiana Jones): έναν διαφορετικό κόσμο με αυτονομία αλλά και διάρκεια, στον οποίο θα θέλαμε να έχουμε ζήσει, έστω στα πιο απόκρυφα όνειρά μας, με μόνιμους χαρακτήρες που ο καθένας τους διαθέτει κάτι το εντελώς ξεχωριστό, με έναν κεντρικό πρωταγωνιστή που είναι υπεράνθρωπος χωρίς να παύει ούτε στιγμή να είναι και άνθρωπος, με έξυπνες ιδέες, καλόγουστα τερατάκια και μαγικά αντικείμενα, συναρπαστική πλοκή, πρωτότυπες παγίδες, ακόμα και σεναριακές ανατροπές. Ναι, ο Χάρι Πότερ έχει όλα τα φόντα να γίνει ο Indiana



Jones των teenagers του 21ου αιώνα!

Ο ενδεκάχρονος Daniel Radcliffe ενσαρκώνει ιδανικά τον Χάρι Πότερ, ενώ η παρουσία στο καστ ηθοποιών του βεληνεκούς των Richard Harris, John Cleese και Maggie Smith (μεταξύ άλλων) εγγυάται ένα καλλιτεχνικά άρτιο αποτέλεσμα. Ο σκηνοθέτης Chris Columbus, γνωστός ανάμεσα στα άλλα και από μία άλλη ταινία με νεαρό πρωταγωνιστή, το "Μόνος στο Σπίτι", δεν άφησε την τεχνολογία να τον... χειριστεί, αλλά τη χειρίστηκε ο ίδιος όπου και όπως έπρεπε, αποφεύγοντας ακρότητες στον τομέα των εφέ, που είναι μεν πλούσια αλλά εξυπηρετούν τη δράση και δεν υπάρχουν απλά, χωρίς λόγο και αιτία. Κάποια παράπονά μας εντοπίζονται κυρίως στο ότι θα έπρεπε να δώσει κάπως μεγαλύτερη βαρύτητα σε έναν πολύ ενδιαφέροντα, κατά τη γνώμη μου, χαρακτήρα, αυτόν του καθηγητή Severus Snape, που προσφερόταν για περισσότερη εμβάθυνση, και να προσέξει λίγο ορισμένους "παραλογισμούς" σε κάποιες σκηνές (δεν είναι δυνατόν ένας μάγος, έστω και μαθητευόμενος, να παίρνει δώρο στα γενέθλιά του έναν cloak of invisibility και να τον... πετάει όπου βρει!).

Οι επόμενες εβδομάδες σίγουρα είναι ιδιαίτερα σημαντικές για τους κινηματογραφόφιλους λάτρεις της φαντασίας: Πρώτα ο Χάρι Πότερ και στη συνέχεια το Lord of the Rings σίγουρα θα κεντρίσουν το ενδιαφέρον τους. Και, αν κάποιοι από εσάς παίζετε D&D και περιμένετε ανυπόμονα το τελευταίο, μην αγνοήσετε το "Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος": Ανάμεσα στα άλλα, θα δείτε στο τέλος της ταινίας πώς ένας σωστός DM μοιράζει τα XPs στους παίκτες...

Ο ΧΑΡΙ ΠΟΤΕΡ... ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΜΑΣ!

Το "PC Master" ήδη σας ενημέρωσε για το επερχόμενο computer game, βασισμένο στις περιπέτειες του Χάρι Πότερ (δείτε σχετικά το preview του ανταποκριτή μας στην Αγγλία Derek dela Fuente στη στήλη "PC Spy" του προηγούμενου τεύχους του περιοδικού). Ας δούμε, όμως, μαζί τι νεότερα υπάρχουν αυτή τη στιγμή:

Η Electronic Arts κυκλοφόρησε το Χάρι Πότερ game (Harry Potter & the Philosopher's Stone) ταυτόχρονα με την παγκόσμια πρεμιέρα

ΟΙ ΚΕΝΤΡΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ



HARRY POTTER
Ηθοποιός: Daniel Radcliffe

Ο ενδεκάχρονος κεντρικός πρωταγωνιστής. Μαθητευόμενος μάγος στη σχολή μαγείας του Hogwarts, ο Χάρι Πότερ κρύβει μέσα του δυνάμεις που σίγουρα τον ξεχωρίζουν από τα συνηθισμένα παιδιά της ηλικίας του. Φύσει περίεργος και φιλομαθής, αναζητά τη Φιλοσοφική Λίθο αλλά, μικρός σε ηλικία ων, ανακαλύπτει πως δεν έχει ο ίδιος την απαραίτητη σοφία για να ξεχωρίσει τους φίλους από τους εχθρούς του!



RON WEASLEY
Ηθοποιός: Rupert Grint

Γνωρίζει τον Harry Potter στο "Hogwarts Express" και σύντομα γίνονται αχώριστοι φίλοι. Γκαφατζής και άτυχος, παρ' ότι φιλότιμος και καλόκαρδος, ο νεαρός Ron προσπαθεί με τη σειρά του να αποδείξει την αξία του ανάμεσα στους υπόλοιπους φοιτητές του Hogwarts. Θα του δοθεί, άραγε, η ευκαιρία να αξιοποιήσει το ταλέντο του στο... σκάκι;



HERMIONE GRANGER
Ηθοποιός: Emma Watson

Το τρίτο μέλος της παρέας, η πανέξυπνη Hermione, είναι ταλαντούχα αλλά και φιλόδοξη. Αν και γυναίκα, δεν υιοθετεί, σε αντίθεση με τον Χάρι Πότερ, τη συνήθεια να κοιτάζεται με τις ώρες μπροστά στον καθρέφτη, αλλά αντίθετα προτιμά κάποιες ενασχολήσεις που δεν ταιριάζουν με το φύλο της, όπως το κυνήγι επικίνδυνων στοιχειών στις τουαλέτες του Hogwarts...



DRACO MALFOY
Ηθοποιός: Tom Felton

Γόνος πλούσιας και αριστοκρατικής οικογένειας, ο Malfoy αντιπροσωπεύει ακριβώς ό,τι θα μπορούσε να αντιπαθήσει περισσότερο ο Χάρι Πότερ σε έναν συνομήλικό του. Οι ικανότητές του στο... πέταγμα με τη σκούπα δεν αποδεικνύονται επαρκείς για να νικήσει τον Χάρι Πότερ κι έτσι επιδίδεται στην... κατασκοπία!



HEADMASTER ALBUS DUMBLEDORE
Ηθοποιός: Richard Harris

Ο "σοφός γέρων" του Hogwarts προσδίδει στο Hogwarts κύρος με την παρουσία του και μόνο, ωστόσο την κρίσιμη στιγμή... απουσιάζει σε επίσκεψη στο Υπουργείο Μαγείας! Είναι κάτι σαν δεύτερος πατέρας για τον Χάρι Πότερ, ενώ αποδεικνύεται ολίγον άτυχος στον κρίσιμο τομέα των... γευστικών απολαύσεων!



ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ SEVERUS SNAPE
Ηθοποιός: Alan Rickman

Ειδικός στα potions, ο καθηγητής Snape αναζητά τη γνώση και στη σκοτεινή πλευρά της μαγείας. Αρχηγός του Slytherin House, ο Snape δείχνει από την πρώτη στιγμή να αντιπαθεί τον Χάρι Πότερ, που ανήκει στο "αντίπαλο στρατόπεδο". Μία συζήτηση που κρυφακούει ο Χάρι Πότερ θα επιβεβαιώσει τις υποψίες του για τον αμφιλεγόμενο ρόλο του Snape στο Hogwarts, ειδικά όταν το σημάδι στο μέτωπό του σημαίνει συναγερμό!



ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ QUIRRELL
Ηθοποιός: Ian Hart

Οταν ένας καθηγητής μαγείας... κεκεδίζει, σίγουρα δεν μπορεί να κερδίσει την εμπιστοσύνη των σπουδαστών του. Τι κρύβεται, άραγε, πίσω από αυτή την αδυναμία του καθηγητή Quirrell και τη φιλονικία του με τον Snape; Για την απάντηση δεν θα χρειαστεί τίποτα λιγότερο από την ίδια τη Φιλοσοφική Λίθο...



ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ MINERVA McGONAGALL
Ηθοποιός: Maggie Smith

Αυστηρή αλλά και δίκαιη, η υποδιευθύντρια McGonagall συμπαθεί τον Χάρι Πότερ χωρίς όμως να έχει και τη διάθεση να του "χαριστεί". Τον παρουσιάζει ως ιδανικό Seeker, πόσο καλό όμως είναι, τελικά, αυτό για έναν πρωτοετή μαθητευόμενο μάγο, όταν μάλιστα αντικείμενο της αναζήτησής του είναι μια... φτερωτή μπάλα;



RUBEUS HAGRID
Ηθοποιός: Robbie Coltrane

Ο αρχικλειδούχος του Hogwarts και... μακρινός εξάδελφος του Ανδρέα Τσουρινάκη, καθοδηγεί τον Χάρι Πότερ στα πρώτα βήματά του στον κόσμο της μαγείας. Πόσο θα του στοιχίσουν, άραγε, η αδυναμία του στους... δράκους και η απροσεξία του όταν προσπαθεί, χωρίς επιτυχία, να κρατήσει ένα μυστικό, ειδικά όταν αυτό δεν είναι άλλο από την έφεση ενός τεράστιου άγριου τρικέφαλου σκύλου στη... μουσική;



ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΚΟΜΑ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

Η διάρκεια του Harry Potter & The Philosopher's Stone είναι, ούτε λίγο ούτε πολύ, δυόμισι ώρες! Δεν μας κούρασε, πάντως, σε κανένα σημείο, αφού η πλοκή ρέει στρωτά, αντίθετα μάλιστα, αντί να... χορτάσουμε, θέλαμε κι άλλο!

Για το 2002 έχει προγραμματιστεί η προβολή της επόμενης ταινίας, με πρωταγωνιστή τον Χάρι Πότερ και τίτλο "Harry Potter & The Chamber of Secrets". Ο Chris Columbus θα κάθεται για ακόμα μία φορά στην καρέκλα του σκηνοθέτη, ενώ έχει "κλείσει" ήδη η συμμετοχή των Daniel Radcliffe (Harry Potter), Rupert Grint (Ron Weasley), Emma Watson (Hermione Granger), Richard Harris (Albus Dumbledore), Alan Rickman (Severus Snape), Maggie Smith (Minerva McGonagall) και Kenneth Branagh (Gilderoy Lockhart).

Τη μουσική του "Harry Potter & The Philosopher's Stone" έχει γράψει ο περίφημος συνθέτης κινηματογραφικής μουσικής John Williams, επιβεβαιώνοντας για ακόμα μία φορά την κλάση του. Το soundtrack κυκλοφορεί σε δύο CDs, με το δεύτερο να περιλαμβάνει πολλά extras, όπως trailers, wallpapers, demo game και φωτογραφίες.

Στην Αγγλία η ταινία άρχισε να προβάλλεται στους κινηματογράφους στις 16 Νοεμβρίου, ενώ στη χώρα μας η προβολή θα αρχίσει δύο εβδομάδες αργότερα, δηλαδή την τελευταία ημέρα του ίδιου μήνα.

Ο παραγωγός David Heyman ξεκίνησε να ετοιμάζει την ταινία από το 1997, ο κατάλληλος ηθοποιός για το ρόλο του Χάρι Πότερ βρέθηκε, ωστόσο, μόλις τον Μάρτιο του 2000 και αφού είχαν προηγηθεί εκατοντάδες αποτυχημένες οντισιόν!

Κάποιοι από τους σκηνοθέτες, με τους οποίους είχαν αρχικά γίνει συζητήσεις προκειμένου να αναλάβουν το Harry Potter & The Philosopher's Stone, πρότειναν να γυριστεί, όχι με κανονικούς ηθοποιούς, αλλά με computer-generated characters! Ευτυχώς, κανείς απ' αυτούς δεν επελέγη, τελικά, για τη μεταφορά του Χάρι Πότερ στη μεγάλη οθόνη...

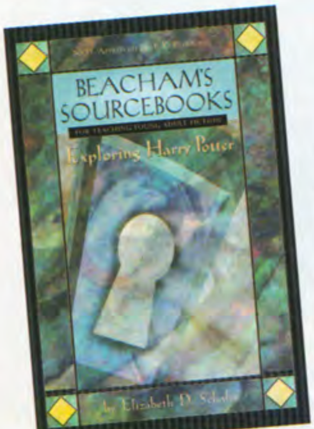
Ο John Cleese ερμηνεύει το μικρό αλλά χαρακτηριστικό ρόλο ενός... φαντάσματος!

Στην Αμερική ο τίτλος είναι λίγο διαφορετικός σε σύγκριση με την Ευρώπη και συγκεκριμένα "Harry Potter and the Sorcerer's Stone" (ακριβώς το ίδιο ισχύει και για το βιβλίο). Πάντως, αν δείτε κάπου αναφορές στον ένα ή τον άλλο τίτλο, να έχετε υπόψη σας πως πρόκειται ακριβώς για το ίδιο έργο.



Η J.K. Rowling, συγγραφέας των βιβλίων του Χάρι Πότερ.

της κινηματογραφικής ταινίας, δηλαδή στις 16 Νοεμβρίου. Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα πρέπει να βρίσκεται ήδη στα ράφια των καταστημάτων και στη χώρα μας. Το παιχνίδι είναι action-adventure και διατίθεται για PC, PlayStation, GameBoy Color και GameBoy Advance. Στην έκδοση για PC, η οποία είναι και αυτή που μας ενδιαφέρει άμεσα, ο Χάρι Πότερ θα συλλέγει αντικείμενα που θα του χρησιμεύσουν για να λύσει κάποια puzzles, θα εξασκεί τις ικανότητές του στα spells αλλά και τα potions, θα ψάχνει για μυστικές τοποθεσίες, ενώ θα συναντά, φυσικά, και άλλους αυθεντικούς χαρακτήρες από το βιβλίο της J.K. Rowling, με τους οποίους θα πρέπει είτε να συνεργαστεί είτε να έρθει σε αντιπαράθεση. Το PC game θα περιλαμβάνει και ένα ματς Quidditch, σε καθαρά arcade μορφή, όπου ο Χάρι Πότερ θα προσπαθήσει να αποδείξει τις ικανότητές του ως Seeker, κυνηγώντας τη μικρή φτερωτή μπάλα. Το Harry Potter and the Philosopher's Stone θα λειτουργεί και σε μηχανήματα με σχετικά low configuration, σε δυνατότερα, όμως, PCs θα αποδίδει πολύ καλύτερα τα 3D graphics. Κατά πάσα πιθανότητα στο επόμενο τεύχος θα είμαστε σε θέση να σας παρουσιάσουμε ένα αναλυτικό review.



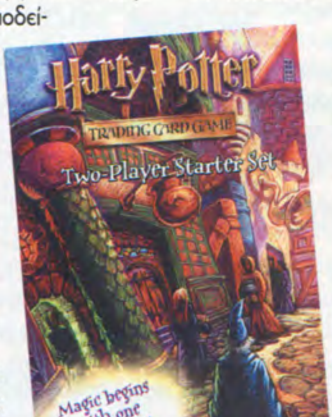
Ένα βιβλίο που κυκλοφόρησε με ανάλυση του μύθου του Χάρι Πότερ. Δεν υποστηρίζεται επίσημα από την J.K. Rowling.

ΤΟ TRADING CARD GAME

Η Wizards of the Coast (αντιπροσωπεύει στην Ελλάδα η Κάισσα) κυκλοφόρησε ένα trading card game με χαρακτήρες από τα βιβλία του Χάρι Πότερ. Το παιχνίδι αυτό διατίθεται σε διάφορες μορφές, όπως ένα starter set δύο παικτών, στο οποίο περιέχονται οι κανόνες και δύο decks κατάλληλα για αρχάριους, και, βέβαια, τα γνωστά μας boosters.

Ας δούμε όμως, με λίγα λόγια, πώς παίζεται το Harry Potter trading card game (χρειάζονται δύο παίκτες και το Starter set ή άλλα decks που έχουν φτιάξει οι παίκτες με διαφορετικές κάρτες που έχουν στην κατοχή τους):

Ξεκινάτε ανακατεύοντας το deck σας και τοποθετώντας το μπροστά σας στο τραπέζι με την "καλή πλευρά" των καρτών να μη φαίνεται. Συνεχίζετε τραβώντας τις πρώτες 7 κάρτες από το deck σας, τις οποίες βλέπετε μόνο εσείς. Το ίδιο κάνει και ο αντίπαλός σας.



Το Harry Potter trading card game. Μπορείτε να το βρείτε και στη χώρα μας από τα καταστήματα Κάισσα, Fantasy Shop και της Ψυχής τα Λαμπυρίσματα.

Υπάρχουν ορισμένοι διαφορετικοί τύποι καρτών, οι οποίοι είναι οι εξής: Οι Lesson cards είναι αυτές που χρησιμοποιούνται για να "πληρώσετε" τις υπόλοιπες κάρτες. Παραδείγματα Lesson cards είναι η Care of Magical Creatures, που απεικονίζει ένα αποτύπωμα, ή η Charms, που απεικονίζει μία καρδιά. Κάθε φορά που παίζετε ένα Lesson, αυτό μένει στο τραπέζι. Οι Creature cards, τα πλάσματα δηλαδή, απαρτίζουν έναν άλλο τύπο καρτών, μέσω του οποίου μπορείτε να κάνετε ζημιά στα πλάσματα του αντιπάλου. Για να παίξετε ένα πλάσμα από το "χέρι" σας, θα πρέπει να έχετε στο τραπέζι τόσα Lessons όσα δείχνει ο αριθμός επάνω δεξιά στην κάρτα, από τα οποία ένα τουλάχιστον οφείλει να είναι ίδιο με αυτό που φαίνεται στη ζωγραφιά κάτω από τον αριθμό. Ας δούμε ένα παράδειγμα: Το Surfy



Hound αναγράφει επάνω δεξιά τον αριθμό 3 και από κάτω ακριβώς βλέπουμε ένα αποτύπωμα. Οπως είδαμε ήδη, το αποτύπωμα αυτό αντιστοιχεί στη Lesson card που ονομάζεται Care of Magical Creatures. Αρα, για να παίξετε το Surfy Hound, θα πρέπει να έχετε ήδη "κατεβάσει" τρία Lessons στο τραπέζι, από τα οποία τουλάχιστον ένα οφείλει να είναι το Care of Magical Creatures. Σημειώνουμε εδώ, για τους παίκτες του Magic: The Gathering, πως σε αυτό το παιχνίδι αρκεί απλώς να έχετε τα Lessons, δεν τα κάνετε tap ούτε τα "ξοδεύετε". Τα Creatures ενσωματώνουν δύο χαρακτηριστικά ακόμα: Το "Damage each turn" δείχνει πόση ζημιά μπορούν να κάνουν σε κάθε γύρο και το "Health" πόσα damage counters μπορούν να έχουν επάνω τους χωρίς να πεθάνουν (αν ένα spell κάνει damage σε κάποιο Creature, τοποθετείτε επάνω του ισάριθμους damage counters. Οταν αυτοί οι counters γίνουν ίσοι ή μεγαλύτεροι από το Health, το Creature πεθαίνει και τοποθετείται στο discard pile). Τα Creatures, όπως και τα Lessons, μένουν μόνιμα στο τραπέζι μέχρι να συμβεί κάτι που θα τα καταστρέψει. Αλλος ένας τύπος είναι οι Spell cards, οι οποίες δεν μένουν στο τραπέζι όπως οι προηγούμενες, αλλά χρησιμοποιούνται "μια κι έξω". Κάνετε απλώς αυτό που περιγράφουν, αφού βεβαιωθείτε πως έχετε τα απαραίτητα Lessons για να τις παίξετε, όπως είδαμε και με τα Creatures, και μετά τις τοποθετείτε, με την "καλή πλευρά" σε κοινή θέα, σε έναν σωρό δίπλα στις κάρτες που έχουν απομείνει στο deck σας, ο οποίος ονομάζεται "discard pile". Παράδειγμα: Το Stupefy είναι ένα spell που χρειάζεται για να παιχτεί 6 Lessons, από τα οποία το 1 οφείλει να είναι υποχρεωτικά Charms (βλέπετε επάνω αριστερά στην κάρτα τον αριθμό 6 και το σύμβολο της μπλε καρδιάς;). Αν έχετε ήδη κατεβάσει τα απαιτούμενα Lessons, το δείχνετε στον αντίπαλό σας, κάνετε αυτό που γράφει (5 damage στον αντίπαλο παίκτη) και στη συνέχεια το τοποθετείτε ανοικτό στο discard pile σας.



Η Mary GrandPre, η καλλιτέχνις που σχεδίασε τον Χάρι Πότερ στα εξώφυλλα των βιβλίων της Rowling.

Αλλοι πιο προχωρημένοι τύποι καρτών είναι οι Character cards, οι Adventure cards και οι Item cards, για τις οποίες θα διαβάσετε αναλυτικότερα στις οδηγίες του starter set.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ξεμείνει ένας από τους δύο παίκτες από κάρτες στο deck. Οταν ένας παίκτης δεν έχει πια καμία κάρτα στο deck του (προσοχή: όχι στο "χέρι" του), τότε χάνει την παρτίδα. Οταν ένας παίκτης τρώει damage, παίρνει ισάριθμο αριθμό καρτών από το deck του και τις πετά στο discard pile, μειώνει δηλαδή τις κάρτες του deck του, οι οποίες, όπως προείπαμε, αν πάψουν να υπάρχουν, τελειώνει και η παρτίδα με ήττα του αντίστοιχου παίκτη.

Το Harry Potter trading card game παίζεται σε γύρους. Ρίχνοντας ένα νόμισμα, αποφασίζετε ποιος θα παίξει πρώτος και στη συνέχεια, όταν ο πρώτος παίκτης τελειώσει, παίζει ο δεύτερος κ.ο.κ. Ο παίκτης που είναι η σειρά του να παίξει, ξεκινά κάθε φορά το γύρο του, τραβώντας την επάνω κάρτα από το deck του και παίρνοντάς την στο "χέρι" του. Στη συνέχεια, αν έχει "κατεβάσει" Creatures, κάνει στον αντίπαλο τόσο damage όσο είναι συνολικά το άθροισμα των "Damage each turn" των Creatures του (ο αντίπαλος δεν μπορεί να αποκρούσει την επίθεση αυτή με τα δικά του Creatures). Τέλος, έχει τη δυνατότητα να κάνει ακόμη δύο actions από τις εξής: α) να παίξει μία Lesson card, β) να παίξει μία Creature card, γ) να παίξει μία Spell card, δ) να παίξει μία Item card, ε) να παίξει μία Character card (μετρά σαν 2 actions), στ) να παίξει μία Adventure card (μετρά σαν 2 actions), ζ) να τραβήξει μία επιπλέον κάρτα από το deck του. Αυτές οι actions γίνονται υποχρεωτικά στο τέλος του γύρου (οπότε τα creatures που κατεβαίνουν σε έναν γύρο πρέπει να περιμένουν τον επόμενο γύρο του ίδιου παίκτη για να κάνουν το damage τους).



Το εξώφυλλο του "Harry Potter & The Philosopher's Stone" PC game.



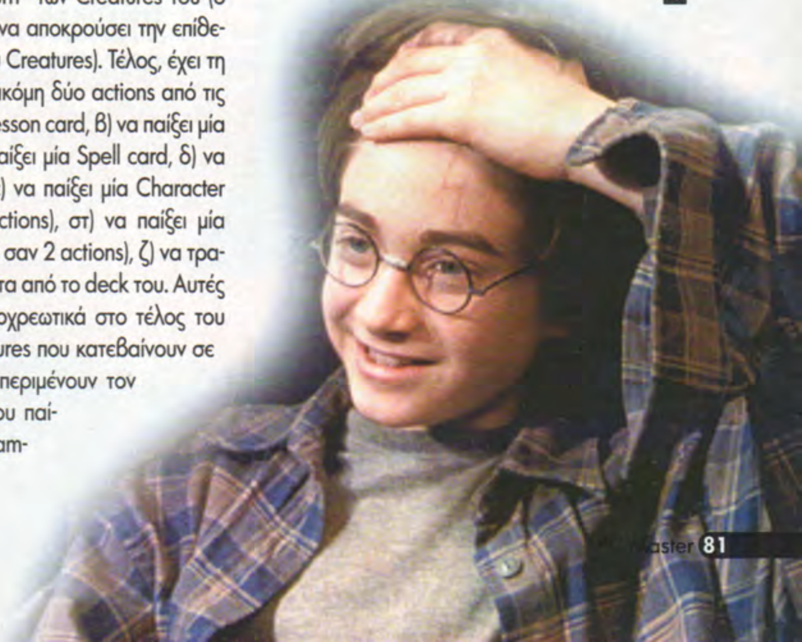
Και εξώφυλλο στο "Newsweek" ο Χάρι Πότερ!

Αυτό είναι σε γενικές γραμμές το Harry Potter trading card game. Θα το βρείτε στα καταστήματα Κάισσα, Fantasy Shop και στης Ψυχής τα Λαμπυρίσματα. Χρειάζεται αρκετή στρατηγική, τόσο στην κατασκευή του deck όσο και στο ίδιο το παιχνίδι, είναι ωστόσο πιο απλό από το Magic: The Gathering στους κανόνες και το gameplay. Συνεπώς προσφέρεται και για μικρότερους σε ηλικία παίκτες, χωρίς πάντως να αποκλείει και τους μεγαλύτερους, που αναζητούν πιο σοβαρές "προκλήσεις", αφού απαιτείται μπόλικη σκέψη για να δαμάσει κανείς το μαγικό κόσμο του Χάρι Πότερ!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο μύθος που λέγεται Χάρι Πότερ βρίσκεται αυτή τη στιγμή σε πλήρη εξέλιξη και κανείς δεν ξέρει τι μας επιφυλάσσει ακόμα. Εχει ξετρελάνει μικρούς και μεγάλους σε όλο τον κόσμο, έχει κάνει πολλούς ανθρώπους να αγαπήσουν τη λογοτεχνία (γιατί τα βιβλία της J.K. Rowling είναι λογοτεχνικά αναγνώσματα και μάλιστα ιδιαίτερα αξιόλογα), έχει βάλει στη ζωή μας έναν από τους πιο συμπαθητικούς χαρακτήρες που έχουμε δει ποτέ και, όπως όλα δείχνουν, δεν σκοπεύει να μας εγκαταλείψει καθόλου σύντομα. Πάρτε, λοιπόν, κι εσείς παραμάσχαλα ένα από τα βιβλία του και απλώς... let the magic begin!

PC





ΜΕΓΑΛΟΣ
Harry Potter
Απαντήστε σωστά στις ερωτήσεις και ΚΕΡΔΙΣΤΕ απίθανα δώρα!
3 ΠΛΗΡΕΙΣ ΣΕΙΡΕΣ ΒΙΒΛΙΩΝ HARRY POTTER
Προσφορά των εκδόσεων ΨΥΧΟΓΙΟΣ
PC CD-ROM
Harry Potter
10 PC GAMES
Προσφορά της CDMEDIA
10 CARD GAMES
Προσφορά της κάισσα
100 ΑΦΙΣΕΣ
Προσφορά της
WARNER ROADSHOW
DISTRIBUTORS GREECE S.A.
ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ
PCmaster
CD-ROM
HOGWARTS EXPRESS

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Let the magic begin!

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Ποιος ηθοποιός ενσαρκώνει τον Severus Snape στην κινηματογραφική μεταφορά του Harry Potter;

....

2. Από ποια αποβάθρα στο σιδηροδρομικό σταθμό ξεκινά το Hogwarts Express;

....

3. Στο "Ο Harry Potter και η Φιλοσοφική Λίθος" ποιος παίρνει δώρο έναν μανδύα που τον κάνει αόρατο;

....

Απαντήστε σωστά και στις 3 ερωτήσεις του διαγωνισμού, συμπληρώστε τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε τη σελίδα αυτή στη διεύθυνση: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Για το περιοδικό 'PC Master', Μεγάλος Διαγωνισμός 'HARRY POTTER: LET THE MAGIC BEGIN'".

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Όνομα..**Επώνυμο**..**Ηλικία**..........

Διεύθυνση..**Τ.Κ.**................**Πόλη**..........................

Τηλέφωνο..**E-mail**..

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1. Ο τίτλος του διαγωνισμού είναι "Μεγάλος Διαγωνισμός, 'HARRY POTTER: LET THE MAGIC BEGIN'" και δημοσιεύεται στο τεύχος Δεκεμβρίου 2001 του περιοδικού "PC Master". **2.** Όλα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτή θα γίνεται μόνο η παρούσα πρωτότυπη σελίδα) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού "PC Master" στις 14 Ιανουαρίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 123 νικητές. **3.** Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. **4.** Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 31η Δεκεμβρίου 2001 (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. **5.** Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευτούν στο περιοδικό "PC Master" στο τεύχος Φεβρουαρίου 2002 και στο site του περιοδικού, στη διεύθυνση www.pcmaster.gr. **6.** Η παραλαβή του δώρου μπορεί να γίνει από τα γραφεία του περιοδικού έως τις 15 Απριλίου 2002. **7.** Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. **8.** Στο διαγωνισμό δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι εργαζόμενοι των εταιρειών Compupress A.E., CD-Media A.E., Κάισσα Λιβέριος Ο.Ε., Εκδόσεις Ψυχογιός Α.Ε. και Warner Roadshow Distributors Greece S.A., καθώς και οι α' και β' βαθμού συγγενείς τους. **9.** Η συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτό σημαίνει ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων συμμετοχής.









XBOX



Η Microsoft είναι η μοναδική εταιρεία software που έχει άρρηκτα συνδεδεμένο το όνομά της με τα Personal Computers. Σας φαίνεται υπερβολικό κάτι τέτοιο; Κι όμως, αν αναλογιστείτε ότι περίπου μόνο ένας στους είκοσι χρήστες χρησιμοποιεί άλλο λειτουργικό, εκτός των Windows, στον υπολογιστή του, θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι. Βέβαια, στο άρθρο που ακολουθεί το θέμα μας δεν είναι η Microsoft και το software για το PC, αλλά η αλλαγή πορείας που έκανε εισχωρώντας στην αγορά των παιχνιδομηχανών με το νέο δημιούργημά της, το Xbox!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@Otenet.gr



Στις 16 και 17 Οκτωβρίου, στις μαγευτικές Κάννες, έγινε η αποκλειστική παρουσίαση για τον ευρωπαϊκό Τύπο και την ευρωπαϊκή αγορά της νέα κονσόλας (παιχνιδομηχανής) της Microsoft, του περιβόητου Xbox. Ο συντάκτης, του οποίου για τις επόμενες πέντε σελίδες θα διαβάζετε τα γραφόμενα, ήταν παρών και με το άγρυπνο μάτι του (απλανές βλέμμα της αγελάδας) κατέγραψε τα πάντα, δοκίμασε όλα τα παιχνίδια και σχημάτισε μία πλήρη άποψη για το Xbox. Μην περιμένετε, όμως, να σας αποκαλύψει αμέσως όλες τις πληροφορίες. Θα σας βασανίσει λίγο, αφού θα πρέπει να διαβάσετε και τις πέντε σελίδες του αφιερώματος για να σχηματίσετε σφαιρική άποψη για το Xbox (πολύ μου αρέσει που αναφέρομαι στο τρίτο πρόσωπο, νιώθω σπουδαίος). Χαλαρώστε, λοιπόν, και αφεθείτε στα έμπειρα χέρια μου για να σας ξεναγήσουν στον κόσμο της κονσόλας που θα φέρει τα πάνω κάτω στην αγορά των παιχνιδομηχανών.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ XBOX;

Το Xbox είναι προγραμματισμένο να προσφέρει διασκέδαση, καθώς ο χρήστης του μπορεί να παίζει παιχνίδια δημιουργημένα γι' αυτό. Αλλες παιχνιδομηχανές-κονσόλες είναι τα περίφημα PlayStation και PlayStation II, το GameBoy, το Dreamcast και το φρεσκότατο GameCube της Nintendo, αυτή την περίοδο, όμως, στην αγορά των παιχνιδομηχανών υπάρχουν μόνο δύο ανταγωνιστές για τη Microsoft, το PlayStation II και το GameCube (το Dreamcast πλέον έχει σταματήσει να κατασκευάζεται, ενώ το GameBoy απευθύνεται σε διαφορετικό κοινό και έχει άλλες δυνατότητες).

Η κυκλοφορία του Age Of Empires I, πριν από περίπου τρία χρόνια από τη Microsoft, προκάλεσε μεγάλη αναστάτωση στους απανταχού gamers και άλλαξε μια για πάντα το χώρο του RTS Strategy αλλά και την εικόνα που είχαμε για τη Microsoft, αφού έγινε φανερό ότι εκτός από λειτουργικά προγράμματα και λογισμικά για υπολογιστές (Windows, Office κ.λπ.), μπορούσε να φτιάξει και αξιόλογα παιχνίδια.

Σε καμία περίπτωση, όμως, δεν μπορεί να συγκριθεί η δυσκολία της δημιουργίας παιχνιδιών για PC με αυτήν μίας παιχνιδομηχανής και των συνοδευτικών παιχνιδιών της εκ του μη όντος. Είναι πολύ πιο δύσκολο να δημιουργήσεις μία νέα παιχνιδομηχανή (Hardware) αλλά και μία σειρά παιχνιδιών που να υποστηρίζονται αποκλειστικά από την παιχνιδομηχανή αυτή (Software). Επίσης, ένα γεγονός που ανεβάζει ακόμα πιο ψηλά τον πήχη του ρίσκου σε ένα τέτοιο εγχείρημα είναι το γεγονός ότι, όσοι καταναλωτές έχουν επενδύσει σε μία καινούρια κονσόλα (π.χ. PlayStation 2), είναι πολύ δύσκολο να αγοράσουν το Xbox. Παρ' όλα αυτά, όμως, η Microsoft τόλμησε αυτήν την κίνηση, κάτι που αποδεικνύει ότι, για να διακινδυνεύσει μία εταιρεία του βεληνεκούς της Microsoft, θα έχει βρει κάποιο κενό στην αγορά που θεωρεί ότι με τη νέα κονσόλα της θα μπορέσει να καλύψει!

Πόσο εφικτό είναι, όμως, κάτι τέτοιο και τι είναι αυτό που θα προσφέρει το Xbox και που οι άλλες κονσόλες δεν έχουν; Αυτά και πολλά άλλα θα αναλύσουμε στη συνέχεια του αφιερώματος.

HARDWARE

Το hardware τμήμα του Xbox είναι άκρως εντυπωσιακό και μακράν ισχυρότερο από αυτό του PlayStation II και του GameCube σε όλους τους τομείς, από την ταχύτητα του επεξεργαστή μέχρι το χρονισμό και το μέγεθος της μνήμης και από τη μέγιστη ανάλυση γραφικών έως την υποστήριξη ήχου. Κατά την παρουσίαση των στοιχείων του hardware του Xbox, σε παρένθεση θα αναφέρω τα αντίστοιχα τεχνικά χαρακτηριστικά των PlayStation 2 (PS2) της Sony και GameCube (GC) της Nintendo.

Ας πάρουμε τα πράγματα, όμως, από την αρχή, δηλαδή από τον επεξεργαστή. Στην "καρδιά" κάθε Xbox υπάρχει ένας επεξεργαστής Intel Pentium III στα 733MHz. Πρόκειται για τον ταχύτερο επεξεργαστή που έχει μπει ποτέ σε κονσόλα (PS2: 294MHz, GC: 405MHz). Εν συνεχεία, η κάρτα γραφικών που θα διαθέτει το Xbox είναι μία GeForce III από την nVIDIA στα 250MHz, η οποία κάνει θαύματα (PS2: 14MHz, GC: 202MHz), ενώ η μνήμη θα είναι 64MB (PS2: 32MB, GC: 43MB). Το Xbox έχει δυνατότητα επεξεργασίας 125 εκατομμυρίων πολυγώνων ανά δευτερόλεπτο (PS2: 66m/sec, GC: 6-12m/sec) και Audio Channels 256 με υποστήριξη του απίστευτα ρεαλιστικού Dolby Surround 5.1 και 3D ήχου (PS2: 48 Audio Channels, GC: 64 Audio Channels, ενώ κανένα από τα δύο δεν έχει Dolby Surround 5.1 ούτε 3D ήχο). Η μέγιστη ανάλυση γραφικών φτάνει τα 1.920x1.080 pixels (PS: 1.280x1.024, GC: Διαθέτει άλλο μέτρο σύγκρισης). Επίσης, μέσω της κονσόλας της Microsoft, μπορούμε να δούμε ταινίες DVD, αφού όμως έχουμε αγοράσει το χειριστήριο DVD που ενεργοποιεί αυτή τη δυνατότητα και κοστίζει περίπου 17.000 δρχ. ή 49,99 euro (PS2: υποστηρίζει DVD Player χωρίς να χρειάζεται να αγοράσετε κάτι extra, GC: δεν υποστηρίζει DVD).

Το Xbox περιέχει μία καινοτομία, η οποία στο μέλλον θα θεωρείται αναπόσπαστο τμήμα κάθε παιχνιδομηχανής: Είναι η πρώτη κονσόλα που έχει ενσωματωμένο σκληρό δίσκο 8GB (αρχικά έλεγαν ότι θα είναι 10GB)! Η δυνατότητα αυτή ίσως ξενίσει τους φανατικούς των παιχνιδομηχανών, αφού θα νομίζουν ότι αγοράζουν PC. Ωστόσο, όπως υποστηρίζει ο αξιότιμος κ. Κράτσας, δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο. Η παρουσία του σκληρού δίσκου έχει διπλή σημασία. Πρώτον, κάνει ευκολότερη τη ζωή του παίκτη, διαθέτοντας σχεδόν ανεξάντλητο χώρο για Saves. Τέρμα οι περιορισμοί και οι αλλαγές στα Memory Cards για να βρείτε τα Saves σας, αλλά και το σβήσιμο κάποιων εξαιτίας έλλειψης χώρου. Δεύτερον, μέρος του δίσκου (περίπου το μισό Gigabyte) χρησιμοποιείται ως cache από τα παιχνίδια. Χρησιμοποιείται, δηλαδή, ως προσωρινή μνήμη, η οποία βελτιώνει τις επιδόσεις και τις ταχύτητες της κονσόλας - στα παιχνίδια που τη χρησιμοποιούν φυσικά. Οταν έπαιζα, για παράδειγμα, το φοβερό παιχνίδι Halo, έγινε το εξής: Καθώς έβγαινα από τον διαστημικό σταθμό έχοντας σκοτώσει ντουζίνες από εξωγήινους, άνοιξε η εξωτερική πόρτα της βάσης και οδηγήθηκα στην επιφάνεια του πλανήτη. Για μια στιγμή, περίπου μισό με ένα δευτερόλεπτο, παρατήρησα ένα κόλλημα στα γραφικά (όπως όταν κολλάει στο PC ένα παιχνίδι γιατί έχει βαριά γραφικά) και σκέφτηκα πως είτε η κονσόλα είτε το παιχνίδι είναι ελαττωματικά. Αλλά πόσο λάθος είχα... Αμέσως μετά το κόλλημα, πάνω αριστερά στην οθόνη, με γράμματα τόσο μικρά ώστε να μην περάσουν απαρατήρητα, εμφανίστηκε ένα μήνυμα που έλεγε "Level Loaded!". Αυτό το μικρό κολληματάκι διήρκεσε όσο χρειαζόταν για να φορτώσει την επόμενη πίστα του Halo το Xbox! Αυτό που γίνεται είναι το εξής: Καθώς ο χρήστης απολαμβάνει το παιχνίδι του, το Xbox σταδιακά μεταφέρει στην cache του σκληρού πληροφορίες για το επόμενο Level και έτσι όταν φτάσει το σημείο για να αλλάξει πίστα ο παίκτης, οι πληροφορίες φορτώνονται στο άψε σβήσε. Αυτό το caching, όμως, δεν επιταχύνει μόνο το ρυθμό του φορτώματος, αλλά δίνει τη δυνατότητα στο Xbox να χειρίζεται περισσότερα (βαριά) γραφικά στην οθόνη.

Κλείνοντας το κεφάλαιο Hardware, να αναφέρω τη δυνατότητα τοποθέτησης μέχρι και τεσσάρων χειριστηρίων στο Xbox (αντίστοιχα η οθόνη χωρίζεται στα τέσσερα, για να βλέπει κάθε παίκτης), καθώς και σύνδεσης στο Inter-

Ο επεξεργαστής που υπάρχει στην "καρδιά" του Xbox (Intel Pentium III στα 733MHz) είναι ο ταχύτερος και ισχυρότερος που έχει μπει ποτέ σε κονσόλα.

Η ΕΚΔΗΛΩΣΗ ΤΟΥ XBOX

Οπως ήδη γνωρίζετε από την εισαγωγή του άρθρου, η εκδήλωση έλαβε χώρα στις μαγευτικές Κάννες και διήρκεσε δύο μέρες. Δυστυχώς, οι Κάννες δεν ήταν τόσο κοσμοπολίτικες όσο τις περίμενα. Επίσης, ήταν πολύ ήσυχες, αφού στα μέσα Οκτωβρίου, όταν έγινε η παρουσίαση για την ευρωπαϊκή αγορά του Xbox, δεν βρίσκονται στο ζενίθ του τουρισμού τους.

Φθάνοντας στην πόλη και αφού τακτοποιηθήκαμε στο ξενοδοχείο, λεωφορεία μετέφεραν τις αποστολές από όλες τις χώρες στο χώρο της εκδήλωσης. Προς μεγάλη μου έκπληξη η εκδήλωση φιλοξενήθηκε στο ονειρικό σπίτι του μεγάλου σχεδιαστή μόδας Pierre Gardin. Επρόκειτο για ένα σύμπλεγμα από δωμάτια-θόλους, τα οποία συνδέονταν μεταξύ τους με διαδρόμους-τούνελ. Η παρουσία της καμπύλης ήταν εμφανέστατη, από τα έπιπλα και τα αντικείμενα που διακοσμούσαν το χώρο μέχρι τα οβάλ παράθυρα και τα παράξενα φωτιστικά. Επίσης, στην έπαυλη υπήρχαν αρκετές πισίνες, στις οποίες δυστυχώς δεν κατόρθωσα να βουτήξω, διότι αφ' ενός ήμουν απορροφημένος παίζοντας παιχνίδια, αφ' ετέρου δεν είχα πάρει το μαγιό μου (... ξέρετε από εκείνα τα ολόσωμα που φορούσαν το '60).











Η εκδήλωση ξεκίνησε με live μουσική. Επειτα από μία σύντομη ενημέρωση για τις δυνατότητες, το μέλλον και τις προδιαγραφές του Xbox, μας άφησαν ελεύθερους να δούμε τις εταιρείες και τα παιχνίδια τους, ενώ παράλληλα σερβιτόροι με σαμπάνιες και μία πανδαισία από εδέσματα ικανοποιούσαν άπαντες! Αργότερα, το βράδυ της ίδιας μέρας, ο διάσημος D.J. Carl Cox έπαιξε μουσική σε έναν χώρο, ο οποίος διαμορφώθηκε ειδικά για να μοιάζει με club (όχι sandwich).

Κατά την επόμενη μέρα της εκδήλωσης δόθηκε χρόνος σε όλους τους δημοσιογράφους να πάρουν συνεντεύξεις και να κάνουν hands on test στα παιχνίδια.

Γενικά η Microsoft, σε ό,τι αφορά την ποιότητα του Xbox και την οργάνωση της εκδήλωσης, στάθηκε στο ύψος της, κάτι που μπορείτε να διαπιστώσετε και από τις φωτογραφίες!

net για multiplayer παρτίδες! Νομίζω ότι τα πράγματα μιλούν από μόνα τους. Πάμε τώρα να δούμε κάτι αρκετά σημαντικό...

ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ

Οσο μικρό και να είναι, αποτελεί το Αλφα και το Ωμέγα της κονσόλας, αφού είναι αυτό που δίνει τη δύναμη στο χρήστη. Είναι το πόδι που κλοτσάει την μπάλα, το χέρι που δίνει το μπουκέτο στον αντίπαλο (σίγουρα όχι με τριαντάφυλλα), η τιμονιά που θα σε σώσει από τον γκρεμό. Εάν κάτι δεν πάει καλά στο χειριστήριο, όσο αξιόλογες και να είναι οι δυνατότητες της κονσόλας, ο χρήστης θα σχηματίσει άσχημη εντύπωση γι' αυτήν και τα παιχνίδια της. Το χειριστήριο πρέπει να λειτουργεί ως προέκταση του χεριού του χρήστη, αλλιώς η μόνη θέση που του αξίζει είναι ο σκουπιδοτενεκές.



Το χειριστήριο του Xbox είναι κομψό, εύχρηστο και επιβλητικό. Μαύρο στο χρώμα, με αρκετά κουμπιά, ενώ φωλιάζει καλά στο χέρι. Ομολογώ, βέβαια, ότι δυσκολεύτηκα λίγο στην αρχή, αλλά αυτό οφείλεται περισσότερο στο γεγονός της εξάρτησής μου από το πληκτρολόγιο, που αποτελεί ένα από τους λόγους που απέφευγα τις κονσόλες! Δεν μου πήρε περισσότερα από δέκα λεπτά να εξοικειωθώ με το χειρισμό του, ενώ ύστερα από τρεις ώρες είχε γίνει προέκταση του χεριού μου. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι θα είναι το ίδιο εύχρηστο για όλους το χειριστήριο του Xbox. Εξάλλου δεν έχετε όλοι τα ίδια στιβαρά, σκληραγωγημένα και γεμάτα κάλους χέρια μου (μήπως, όμως, οι κάλοι δεν είναι στα χέρια μου αλλά κάπου αλλού;...). Μην ανησυχείτε, όμως, διότι η Microsoft υπάρχει πιθανότητα να κυκλοφορήσει στην ευρωπαϊκή αγορά και τις δύο εκδόσεις χειριστηρίων του XBox, την αμερικανική και την ασιατική, η οποία είναι ελαφρώς μικρότερη σε μέγεθος και με μικρές διαφοροποιήσεις.

Το χειριστήριο αποτελείται από οκτώ κουμπιά (έξι στην επάνω πλευρά και 2 στα πλάγια, που είναι γνωστά και ως Triggers και πιέζονται με τους δείκτες των δύο χεριών). Επίσης, υπάρχουν δύο μικροί μοχλοί, ένας πάνω αριστερά και ένας πάνω δεξιά στο χειριστήριο, που λειτουργούν σαν μικρά joysticks και τους χειρίζεστε με τους αντίχειρες. Κάτω από τον αριστερό μοχλό υπάρχει ένα Pad για τις τέσσερις κατευθύνσεις, που κάνει την ίδια δουλειά με το μοχλό. Ολα τα κουμπιά έχουν ευαισθησία στην πίεση. Παραδείγματος χάριν, όσο πιο δυνατά πιέσετε το πλήκτρο τόσο πιο ισχυρό θα είναι το χτύπημα του χαρακτήρα σας ή πιο σκληρό το φρενάρισμα του αυτοκινήτου. Επιπροσθέτως, υπάρχει ανάδραση στο χειριστήριο, κοινώς θα τρέμει στα χέρια σας όταν γίνεται μία έκρηξη ή δέχεται επίθεση ο χαρακτήρας σας κ.λπ. Το μόνο που δεν κατάλαβα στο χειριστήριο είναι η παρουσία του πράσινου λογότυπου ακριβώς στο κέντρο, το οποίο καταλαμβάνει αρκετά μεγάλο χώρο (ποιος ξέρει, ίσως να φέγγει στο



Και η συνέχεια του Mortal Kombat θα βρει μία φιλόξενη αγκαλιά στο Xbox. Από τα καλύτερα beat' em up που έχω παίξει ποτέ.



Μια εντυπωσιακή παρουσία από παιχνίδι του Xbox.

σκοτάδι). Κλείνοντας, να αναφέρω ότι οι memory cards (8MB χωρητικότητας η καθεμία) θα μπαίνουν σε ειδικές υποδοχές μπροστά στο χειριστήριο.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

...είναι χάρμα οφθαλμών. Από γραφικά σκίζουν! Επαιξα περισσότερα από 20 διαφορετικά παιχνίδια, από τα οποία τα πιο ενδιαφέροντα παρουσιάζονται στην τελευταία σελίδα του αφιερώματος.

Τα περισσότερα παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν αποκλειστικά για Xbox ή για Xbox και για PC. Ρωτώντας τους υπευθύνους της Microsoft εάν θα κάνουν μεταφορές διάσημων παιχνιδιών από PC (π.χ. Ages of Empires II, που είναι και της ίδιας εταιρείας), μου απάντησαν αρνητικά, διότι θέλουν να ακολουθήσουν διαφορετική πορεία (προφανώς το Max Payne είναι η μοναδική φωτεινή εξαίρεση). Η Microsoft, βέβαια, έχει εξασφαλίσει από πολλές εταιρείες την αποκλειστικότητα της κυκλοφορίας των παιχνιδιών τους μόνο για την κονσόλα της. Ακολουθεί μία μικρή λίστα από τα παιχνίδια για το Xbox: Fuzion Frenzy, NFL Fever 2002, Azurik, Nightcaster, Project Gotham, Amped: Freestyle, Snowboarding, Knockout Kings (EA), SSX Snowboarding (EA), Metal Gear Solid X (Konami), Futurama (Unique Development Studios), The Druid King (Sidhe Interactive), Warzone (Paradox Entertainment), Blade Of Darkness 2 (Rebel Act), Crash Bandicoot X (Konami), Silent Hill X (Konami), Oddworld: Munch's Odyssey (Oddworld Inhabitants/Microsoft), Tyco R/C Game (Mattel), The Thing (Konami), Armada 2 (Metro3D), Mass Driver (Amazing Games), Malice (Argonaut), Halo (Bungie), Dragon's Lair (Capcom), The Devil Inside (Cryo), X-Isle (Crytek Studios), Brute Force (Digital Anvil), Tomb Raider (EIDOS), Republic (EIDOS), Warhammer (Climax), VIP (Ubi Soft), F1 World Grand Prix 3 (Video System), Last Ninja: The Return (Studio 3).



Σημειώνεται ότι η λίστα δεν είναι η πλήρης, αλλά ένα πρόχειρο δείγμα. Δεν τη βρίσκετε εντυπωσιακή;

ΧΡΟΝΟΣ - ΤΙΜΗ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ενώ η κυκλοφορία του Xbox στις Ηνωμένες Πολιτείες έγινε στις 15 Νοεμβρίου, η ευρωπαϊκή αγορά θα πρέπει να περιμένει μέχρι τις 14 Μαρτίου του επόμενου έτους! Ναι, καλά διαβάσατε, με τέσσερις μήνες καθυστέρηση θα το δούμε στα ελληνικά ράφια. Η τιμή του θα είναι 479 euro (κοντά στις 165.000 δρχ.), περίπου 20.000 πιο ακριβό από την τιμή που θα έχει το προϊόν εάν το αγοράσετε στις Ηνωμένες Πολιτείες. Στις Ηνωμένες Πολιτείες το Xbox ξεκίνησε συνοδευόμενο με 20 φοβερά παιχνίδια! Οπως προανέφερα, αρκετές διάσημες εταιρείες συνεργάζονται με τη Microsoft για την αποκλειστική δημιουργία τίτλων για το Xbox. Ακόμα και η Sega μπήκε στο χορό της κυκλοφορίας παιχνιδιών, αφού πλέον η παραγωγή του Dreamcast σταμάτησε. Ο αριθμός των εταιρειών που ενώνουν τις δυνάμεις τους με τη Microsoft συνεχώς αυξάνεται. Μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, 70 εταιρείες ετοιμάζουν περισσότερους από 150 τίτλους για το Xbox, οι οποίοι θα κυκλοφορήσουν μέσα στα επόμενα χρόνια. Οι τιμές των παιχνιδιών θα κυμαίνονται περίπου στα 69 euro ή 23.000 δραχμές. Τα πρώτα παιχνίδια που θα ετοιμαστούν από τις εταιρείες ονομάζονται πρώτης γενιάς, διότι οι σχεδιαστές-προγραμματιστές δεν είναι (ακόμα) απόλυτα εξοικειωμένοι με τις δυνατότητες που

Ο PETER MOLYNEUX ΣΤΟ XBOX

Ο κύριος της φωτογραφίας αποφάσισε, από ό,τι φαίνεται, να πάρει τα μπογαλάκια του και να μετακομίσει στο Xbox. Δεν σας θυμίζει κάτι; Α, σας πιάνω αδιάβαστους. Ο Peter Molyneux είναι ο δημιουργός του πολύ πρόσφατου και επιτυχημένου παιχνιδιού Black & White, για το οποίο -απ' όσο γνωρίζω- ετοιμάζεται και δεύτερη συνέχεια. Ο συγκεκριμένος κύριος, λοιπόν, ετοιμάζει δύο παιχνίδια για το Xbox, το Black & White Next Generation και το Project Ego, στο οποίο θα σταθούμε στο παρόν άρθρο.





Κατορθώσαμε να μιλήσουμε με τον Peter (γίναμε και κολλητοί τώρα) για το νέο παιχνίδι του, το οποίο, όπως υποστηρίζει, θα είναι ένα RPG που όμοιό του δεν θα υπάρχει. Το Project Ego θα φροντίζει να αντιδρά στην παραμικρή ενέργεια του παίκτη, προκειμένου να αποδώσει τον μεγαλύτερο δυνατό ρεαλισμό. Για παράδειγμα, εάν ο χαρακτήρας σας είναι μάγος, θα είναι πιο αδύνατος και μικροκαμωμένος σε σχέση με έναν πολεμιστή, εάν κυκλοφορείτε γυμνοί, όλοι θα σας κοιτούν απορημένοι, θα μπορείτε να κάνετε οικογένεια, να κουρευτείτε αλλά και να αφήσετε γένια ή μουστάκι, ακόμα και ρυτίδες θα εμφανίζονται στο χαρακτήρα σας, ανάλογα με το πόσο τον κουράζετε! Κοινώς μιλάμε για μια τεράστια database, που θα συγκρατεί στην κυριολεξία τα πάντα και για τα πάντα θα έχει ανάλογη "αντίδραση". Βλέποντας ένα αποκλειστικό βίντεο για το συγκεκριμένο παιχνίδι, έμεινα άφωνος. Από τα λεγόμενα του Molyneux κατάλαβα ότι τα έχει δώσει όλα για τη δημιουργία του παιχνιδιού αυτού. Οι κόποι του σίγουρα δεν θα πάνε χαμένοι, καθώς η δουλειά που μας παρουσίασε ήταν απαράμιλλη και θα χτυπήσει νούμερο ένα στα ράφια των καταστημάτων όταν κυκλοφορήσει. Σημειώστε, λοιπόν, το όνομα το Project Ego, γιατί θα το βρείτε μπροστά σας.

παρέχει η κονσόλα και συγκεκριμένα με τη χρήση του σκληρού δίσκου ως cash. Αυτό που οι περισσότεροι παραγωγοί δήλωσαν με χαρά είναι ότι το Xbox (προς το παρόν) δεν τους περιορίζει. Ο,τι θέλουν να κάνουν, τους το επιτρέπει το Xbox. Υψηλές ταχύτητες, μεγάλη χωρητικότητα σε μνήμη, Dolby Surround ήχος, multiplayer! Ετσι, λοιπόν, όσο περνάει ο καιρός, η ποιότητα των παιχνιδιών θα ανεβαίνει, έως ότου καταφέρουν να ξεζουμίζουν τις δυνατότητες του Xbox. Σίγουρα η κόντρα θα είναι μεγάλη ανάμεσα στο Xbox, το PlayStation 2 και το GameCube, αλλά τον τελικό νικητή θα τον αναδείξει το κοινό. Ο,τι και να γράφει ο διεθνής Τύπος, ό,τι και να υποστηρίζει η Microsoft, όσα και να γράψω εγώ, την τράπουλα την έχει και τη μοιράζει η κοινότητα των gamers, η οποία και κριτική ικανότητα διαθέτει και ξέρει να επιβραβεύει το καλύτερο προϊόν.

Σε ό,τι αφορά το θέμα της πειρατείας, κάνοντας διάφορες ερωτήσεις στους σχεδιαστές του Xbox, πήρα άκρως ικανοποιητικές απαντήσεις. Ξεκινώντας από αυτό καθεαυτό το κουτί του Xbox, οι hackers θα τα βρουν δύσκολα, καθώς δεν υπάρχουν βίδες ή άλλες εμφανείς εσοχές για να το ανοίξεις χωρίς να το καταστρέψεις. Δεν λέω ότι δεν ανοίγει, απλώς για να ανοίξει κάποιος την κεντρική μονάδα της κονσόλας, πρέπει να της κάνει ζημιά, οπότε η πιθανότητα να μπει κάποιο chipάκι ή κάτι ανάλογο εκμηδενίζεται. Επειτα, τα ίδια τα DVDs κλειδώνονται από περιοχή σε περιοχή, συν το προστατευτικό κλείδωμα κατά της αντιγραφής. Οπως βλέπετε, η αντιγραφή είναι δύσκολη, ωστόσο είναι αδύνατον να μην υπάρξει πειρατεία. Τούτο διότι, όσο πιο μεγάλη πρόκληση αντιμετωπίζει ο πειρατής-hacker τόσο περισσότερη προσπάθεια θα καταβάλλει για να σπάσει το παιχνίδι, και στο τέλος θα τα καταφέρει. Δεν συνεχίζω με περαιτέρω αναφορές περί του θέματος, για να μην πάρει φωτιά η αλληλογραφία του περιοδικού μας, αλλά και για να μη δεχτώ καμία μήνυση... Απλώς τα γεγονότα αναφέρω, κύριε πρόεδρε, είμαι αθώος!

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Μέχρι να πάω στις Κάννες, άκουγα κονσόλα και έβγαζα σπυριά. Φανατικός με τα PCs, δεν σήκωνα κουβέντα για το ότι μπορεί μία παιχνιδομηχανή να ξεπερνάει το PC ΜΟΥ! Τελικά, όχι μόνο δεν με άφησε αδιάφορο το Xbox, αλλά με ενθουσίασε τόσο πολύ, που σκέφτομαι πολύ σοβαρά να το αγοράσω... Και γιατί όχι; Γιατί να δώσω 160.000 δρχ. (με τωρινές αξίες μιλάμε) για να αγοράσω μία GeForce III και να μην πάρω το Xbox, που θα μου κρατήσει και τρία με τέσσερα χρονάκια, δεν θα θέλει αναβάθμιση και θα παίζω και τα κορυφαία παιχνιδάκια; Αυτό, βέβαια, δεν ισχύει μόνο για το Xbox αλλά και για τις άλλες κονσόλες, απλώς το συγκεκριμένο άρθρο είναι αφιερωμένο σε αυτό. Επίσης, με βαριά την καρδιά πρέπει να ομολογήσω ότι τα γραφικά του Xbox είναι άπαιχτα. Ανάλογα δεν έχω δει σε κανένα παιχνίδι στο PC, και αυτό -πιστέψτε με- είναι κάτι που με πονάει, αφού είμαι κολλημένος με τα PCs και ξέρω ότι δεν πρόκειται ποτέ να ξεκολλήσω, αλλά το σωστό να λέγεται... Τα γραφικά των περισσότερων παιχνιδιών του Xbox είναι αυτό που λέμε στη γλώσσα του Internet WYSIWYG (What You See Is What You Get). Βλέπεις το trailer ενός παιχνιδιού; Ε, το παιχνίδι θα έχει τα ίδια γραφικά (να μην πω καλύτερα) από αυτά του trailer, κάτι που δεν συμβαίνει (ακόμα) στο PC, όπου μας φλομώνουν στα trailers με σκηνές από τα cinematics του παιχνιδιού και το πραγματικό παιχνίδι είναι "μάπα" (υπάρχουν και εξαιρέσεις πάντα).



Το Oddworld Munch's Odyssey είναι φοβερά διασκεδαστικό, φοβερά αστείο και φοβερά πρωτότυπο. Ξέχασα κανένα άλλο "φοβερά";



Halo, το καλύτερο 3D Action για το Xbox. Θα μπορούσα να πω ότι είναι η αδυναμία μου. Το απόλαυσα περίπου τρεις με τέσσερις ώρες και για να με ξεκολλήσουν, έφεραν μια πιατέλα με φαγητό.

Hands on reviews

Τις δύο μέρες που πέρασα στο event της παρουσίασης του Xbox κατάφερα να δοκιμάσω αρκετά παιχνίδια (εξ ου και ο τίτλος Hands On). Από ορισμένα απ' αυτά, μάλιστα, δεν μπόρεσα να ξεκολλήσω με τίποτα, με αποτέλεσμα να έρθω σε (ολική) ρήξη με άλλους συναδέλφους που ήθελαν να παίξουν και εκείνοι, χωρίς, φυσικά, να καταφέρουν να με κάνουν να υποχωρήσω! "Πάνω από το πτώμα μου θα περάσετε" τους έλεγα και συνέχιζα με πάθος το gaming μου. Στη συνέχεια θα αναφέρω ορισμένα από τα παιχνίδια που έπαιξα και τις εντυπώσεις που αποκόμισα από αυτά.

HALO: Δεν θέλω να επαναλαμβάνομαι, αλλά δεν μπορώ να το αποφύγω. Κορυφαίο παιχνίδι (ομολογώ ότι ακόμα το βλέπω στον ύπνο μου, αφού στον ξύπνιο μου δεν μπορώ να το παίξω πια). Διαθέτει κορυφαία γραφικά και χρωματισμούς, μεγάλη ποικιλία όπλων και αντιπάλων - θα έλεγα ότι σχεδόν σας "αναγκάζει" να παίξετε μαζί του. Το εκπληκτικό με το gameplay του Halo είναι η δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε διάφορα οχήματα, στα οποία μπορούν να επιβιβαστούν και άλλοι παίκτες ή και χαρακτήρες που χειρίζεται ο υπολογιστής. Το επίπεδο της Artificial Intelligence (A.I.) είναι πολύ καλό, τόσο για τις αντίπαλες μονάδες όσο και για τις μονάδες που πολεμούν στο πλευρό σας. Ολοι εσείς οι φανατικοί των Unreal, Quake και Tribes έχετε χρέος να δείτε αυτό το παιχνίδι.

MAX PAYNE: Οπου και να πάω, αυτό το παιχνίδι με κυνηγάει! Η έκδοση του παιχνιδιού για Xbox δεν χαίρει μεγάλων αλλαγών σε σχέση με την αντίστοιχη για PC, εκτός από ένα βασικό σημείο: Τα γραφικά είναι ακόμα καλύτερα, ακόμα πιο ρεαλιστικά, ακόμα πιο ομαλά, ακόμα πιο ΠΩΡΩΤΙΚΑ. Αν και έχω τερματίσει πολλάκις το Max Payne στο PC, "του έδωσα και κατάλαβε" στο Xbox, απολαμβάνοντας από την αρχή όλες τις πίστες, τα γραφικά και τους χαρακτήρες του. Προς το παρόν, είναι το μοναδικό παιχνίδι για την κονσόλα της Microsoft που μεταφέρθηκε εξ ολοκλήρου από την έκδοση για PC. Προφανώς, ήταν το μόνο που κατόρθωσε να περάσει τα κριτήρια ποιότητας της εταιρείας.

ODDWORLD MUNCH'S ODYSSEY: Ο Abe και ο Munch ενώνουν τις δυνάμεις τους για ακόμη μία φορά στη φρεσκότατη και αποκλειστική, για το Xbox, συνέχεια, το Odyssey. Πλέον το περιβάλλον είναι πλήρως τρισδιάστατο και η κάμερα αλλάζει συνεχώς γωνίες, χωρίς όμως να μπερδεύει τον παίκτη, που ανά πάσα στιγμή μπορεί να κατευθύνει το χαρακτήρα του εκεί όπου θέλει. Η δυσκολία είναι σταδιακά αυξανόμενη στις τεράστιες πίστες του παιχνιδιού, ξεκινώντας από πολύ εύκολες αποστολές και καταλήγοντας σε πραγματικές προκλήσεις. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κορυφαία, ενώ εξίσου καλός είναι και ο ήχος, με τα διασκεδαστικά ηχητικά εφέ και τις χαριτωμένες φωνές των ηρώων. Μαζί με το Halo θα αποτελέσουν παιχνίδια-σταθμούς για την εκκίνηση των πωλήσεων του Xbox.

STAR WARS: OBI-WAN: Υποδύεστε τον Obi-Wan Kenobi και έχετε τη Force στο πετσί σας. Ξεκινάτε, λοιπόν, με σκοπό να καθαρίσετε το γαλαξία από όλους τους κακούς και τους απατεώνες. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μεν πολύ καλά, αλλά σίγουρα δεν φτάνουν σε ποιότητα αυτά του Halo (τι να κάνω, έχω κολλήσει με αυτό το παιχνίδι). Ο χειρισμός είναι εύχρηστος, δίνοντας τη δυνατότητα να κάνετε πολλά κόλπα με τον Obi-Wan (φιγούρες, ακροβατικά, κινήσεις με το Light Saber, Force κ.λπ.). Θα κυκλοφορούσε και μια έκδοση του παιχνιδιού για PCs, αλλά δυστυχώς το θέμα δεν προχώρησε, με αποτέλεσμα να μπορούν να το χαρούν μόνο οι μελλοντικοί κάτοχοι του Xbox. Και μια και το έφερε η κουβέντα, ούτε το παιχνίδι που βασίζεται στο Lord Of The Rings θα εμφανιστεί για PCs, ενώ η έκδοση για Xbox είναι προ των πυλών. Μήπως σιγά σιγά δημιουργείται μία αδικία απέναντι στους κατόχους PCs;

PC



MAGIC: THE GATHERING

Το δημοφιλέστερο και μακροβιότερο trading card game

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Όπως θα διαπιστώσετε, σε αυτό το τεύχος περιέχεται, εκτός από το καθιερωμένο συνοδευτικό CD-ROM μας, ακόμα ένα ασημένιο δισκάκι που σας επιτρέπει να παίξετε το Magic: The Gathering με κάρτες από την 7th edition του παιχνιδιού εναντίον του υπολογιστή σας. Επιπλέον, στο CD αυτό θα βρείτε και ένα interactive tutorial που έχει σκοπό να σας μυήσει στους βασικούς κανόνες του πανέξυπνου αυτού card game και να σας βάλει, εύκολα και αβίαστα, στη μεγάλη οικογένεια των παικτών του.

Στις σελίδες αυτές δεν θα επεκταθούμε στους κανονισμούς του Magic, κάτι που εξάλλου έχουμε ήδη κάνει στο βιβλιαράκι που προαναφέραμε στην εισαγωγή αυτού του άρθρου, αλλά και δεν είναι απαραίτητο αφού το δεύτερο CD-ROM μας σε αυτό το τεύχος (μια προσφορά των καταστημάτων Κάισσα, που αντιπροσωπεύουν στην Ελλάδα την εταιρεία Wizards of the Coast, η οποία εκδίδει το Magic) έχει ακριβώς ως αποστολή του να σας μάθει όλα όσα χρειάζεστε για να ξεκινήσετε τα πρώτα παιχνίδια σας. Εδώ θα αναφερθούμε στο πώς μπορείτε να αποκτήσετε κάρτες του Magic, ανάλογα με τις ανάγκες σας, και σε όλα αυτά που έχετε τη δυνατότητα να πράξετε με αυτές.

ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΩ ΚΑΡΤΕΣ ΤΟΥ MAGIC;

Οι κάρτες του Magic διατίθενται σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα και του Fantasy Shop, στον παιχνιδότοπο Ψυχής τα Λαμπυρίσματα στο Νέο Κόσμο και σε πολλά, συμβεβλημένα με την Κάισσα, σημεία πώλησης ανά την Ελλάδα. Εκεί όπου απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή είναι στο τι ακριβώς θα αγοράσετε, ανάλογα με τις ανάγκες σας, αφού οι κάρτες του Magic διατίθενται σε διάφορες μορφές. Πιο συγκεκριμένα, θα βρείτε τα εξής:

- **Starter Set:** Περιέχει δύο έτοιμα decks καρτών και τους κανόνες του Magic στα ελληνικά. Αυτό είναι το πρώτο που χρειάζεστε, εφόσον ξεκινάτε αυτή τη στιγμή να παίζετε Magic. Οι κάρτες που περιέχονται είναι απλές, χωρίς πολύπλοκους κανόνες, κατάλληλες για να κάνετε τα πρώτα βήματά σας στο παιχνίδι.
- **Preconstructed decks:** Έτοιμα decks καρτών με πιο σύνθετες κάρτες από αυτές του Starter Set. Κάθε τέσσερις μήνες κυκλοφορεί ένα καινούριο expansion του Magic: The Gathering που προσθέτει νέες κάρτες στο παιχνίδι και διαθέτει τα δικά του preconstructed decks. Αυτή τη στιγμή το πλέον πρόσφατο expansion είναι το Odyssey. Αυτά τα decks θα τα αγοράσετε όταν έχετε εξοικειωθεί με το Starter Set και θέλετε να παίξετε με διαφορετικές κάρτες από αυτές που ήδη έχετε. Επειδή, όμως, για τις κάρτες αυτές ισχύουν πιο πολύπλοκοι κανόνες από αυτούς του Starter Set, θα πρέπει να ζητήσετε τους αναλυτικούς κανόνες του Magic από κάποιο κατάστημα της Κάισσα, του Fantasy Shop ή της Ψυχής τα Λαμπυρίσματα. Μη διστάσετε να το κάνετε, οι υπάλληλοι θα χαρούν να σας εξυπηρετήσουν και θα σας ενημερώσουν για τις ώρες και τις ημέρες που γίνονται μαθήματα Magic στα καταστήματά τους.
- **Tournament packs:** Αυτά περιέχουν τυχαία επιλεγμένες κάρτες από ένα συγκεκριμένο expansion του Magic (π.χ. τα tournament packs του Odyssey περιέχουν μόνο κάρτες του Odyssey), διαφορετικές σε κάθε tournament pack. Οι κάρτες ενός tournament pack δεν απαρτίζουν, σε αντίθεση με τα preconstructed decks, ένα έτοιμο deck καρτών, αλλά χρησιμεύουν στην κατασκευή ενός δικού σας deck, όπου εσείς θα διαλέξετε ποιες κάρτες θα συμπεριλάβετε. Μπορείτε, έτσι, για παράδειγμα, να αγοράσετε μερικά preconstructed decks και να αντικαταστήσετε ορισμένες από τις κάρτες τους με άλλες που θα βρείτε στα tournament packs και, ενδεχομένως, ταιριάζουν καλύτερα στο δικό σας παιχνίδι.
- **Boosters:** Μέχρι στιγμής, θα πρέπει ήδη να έχετε παίξει κάποια παιχνίδια Magic και να μάθατε τις βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού. Θα παρατηρήσατε, μεταξύ άλλων, πως τα tournament packs και τα preconstructed decks περιέχουν πολλές basic lands, κάρτες δηλαδή που δίνουν το απαραίτητο mana για να μπορέσετε να παίξετε τα spells που επιθυμείτε. Αν έχετε αγοράσει αρκετά tournament packs και preconstructed decks, θα έχετε ήδη "γεμίσει" από Islands, Mountains, Swamps, Plains και Forests. Υπάρχει, λοιπόν, και άλλη μία μορφή του Magic, που σας προσφέρει τη δυνατότητα να αποκτήσετε κάρτες χωρίς άλλες τέτοιες lands. Πρόκειται για τα boosters, τα φακελάκια δηλαδή, καθένα από τα οποία περιέχει 15 τυχαίες κάρτες Magic στην τιμή των 1.363 δρχ. Κάτι ακόμα: Θα έχετε διαπιστώσει πως υπάρχει, στη μέση και δεξιά μιας κάρτας Magic, ένα σύμβολο. Το σύμβολο αυτό είναι χαρακτηριστικό

του expansion στο οποίο ανήκει η συγκεκριμένη κάρτα Magic και άλλοτε είναι χρωματισμένο μαύρο, άλλοτε ασημένιο κι άλλοτε χρυσό. Το μαύρο σύμβολο σημαίνει πως η αντίστοιχη κάρτα είναι common (κοινή), δηλαδή συναντάται συχνά και εύκολα στα boosters και τα tournament packs, το ασημένιο πως η κάρτα είναι uncommon (ασυνήθιστη), δηλαδή δεν συναντάται και τόσο συχνά, και το χρυσό πως είναι rare (σπάνια), δηλαδή θα τη βρείτε αρκετά δύσκολα. Κάθε booster, λοιπόν, περιέχει πάντοτε 11 common κάρτες, 3 uncommon και μόνο 1 rare. Υπόψη πως οι rare κάρτες αξίζουν αρκετά - μην τις ανταλλάσσετε ποτέ με common ή uncommon!

Υπάρχουν, βέβαια, και ορισμένες κάρτες ακόμα πιο σπάνιες από τις rare, οι foil cards, οι οποίες έχουν μεγαλύτερη συλλεκτική αξία και είναι ολογραφικά τυπωμένες - θα δείτε τη διαφορετική λάμψη τους κάτω από έντονο φως! Τέτοιες θα βρείτε περίπου 6-8 σε κάθε 100 boosters που αγοράζετε.

ΤΙ ΚΑΝΩ ΑΝ ΘΕΛΩ ΜΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΚΑΡΤΑ;

Αν ψάχνετε μία συγκεκριμένη κάρτα η οποία δεν υπάρχει σε κάποιο preconstructed deck και δεν είναι μία από τις basic lands που προαναφέραμε (οπότε θα περιέχεται σε οποιοδήποτε tournament pack), τα boosters και τα tournament packs δεν σας εξασφαλίζουν ότι μπορείτε να τη βρείτε εύκολα, ειδικά μάλιστα αν είναι σπάνια. Εδώ θα χρειαστεί να εκμεταλλευτείτε το γεγονός ότι το Magic είναι ένα trading card game, δηλαδή ένα παιχνίδι ανταλλάξιμων καρτών. Τι σημαίνει αυτό;

Οι περισσότεροι παίκτες, όταν επισκέπτονται ένα κατάστημα για να αγοράσουν κάρτες Magic ή να παίξουν σε ένα τουρνουά, φέρνουν μαζί τους albums με κάρτες που διαθέτουν για ανταλλαγή. Εάν, λοιπόν, θέλετε κάποιες συγκεκριμένες κάρτες, δεν έχετε παρά να πάτε σε ένα κατάστημα την ώρα που διοργανώνει ένα τουρνουά και να φέρετε μαζί σας τις δικές σας κάρτες που έχετε για ανταλλαγή. Είναι σχεδόν βέβαιο πως κάποιος θα διαθέτει την κάρτα που ζητάτε εσείς, με αντάλλαγμα μια δική σας κάρτα που ζητά αυτός. Εδώ χρειάζεται μεγάλη προσοχή, ειδικά στα πρώτα βήματά σας στο χώρο των ανταλλαγών: Καταρχήν, οι σπάνιες κάρτες προφανώς έχουν μεγαλύτερη αξία από τις uncommon και οι uncommon από τις common. Επιπρόσθετα, όμως, κάποιες rare κάρτες έχουν μεγαλύτερη αξία από κάποιες άλλες που είναι επίσης rare. Για παράδειγμα, ορισμένες πρόσφατα τυπωμένες rare κάρτες του Odyssey αξίζουν 1.000-1.200 δρχ., ενώ μία Black Lotus (η πιο ακριβή κάρτα του Magic, που έχει σταματήσει να τυπώνεται εδώ και αρκετά χρόνια) κοστίζει, ανάλογα με την κατάσταση στην οποία βρίσκεται, από 40.000 έως και 160.000 δρχ.! Οι τιμές όλων των καρτών του Magic, σε δολάρια, περιλαμβάνονται κάθε μήνα στο αμερικανικό περιοδικό "Inquest", το οποίο πωλείται σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα, καθώς επίσης στο Fantasy Shop και στης Ψυχής τα Λαμπυρίσματα. Καλό είναι, λοιπόν, να έχετε παραμάσχαλα ένα πρόσφατο αντίτυπό του πριν να προβείτε σε οποιαδήποτε ανταλλαγή, κυρίως rare ή foil καρτών.

Άλλος ένας τρόπος για να αποκτήσετε μια συγκεκριμένη κάρτα είναι να την αγοράσετε από καταστήματα που πουλάνε μεμονωμένες κάρτες Magic, τα λεγόμενα "singles". Η αγοραπωλησία singles δεν υποστηρίζεται επίσημα από τη Wizards of the Coast, ωστόσο, πολλά καταστήματα επιδίδονται σε αυτήν, αγοράζοντας μεγάλες ποσότητες από boosters, τα οποία στη συνέχεια ανοίγουν και ταξινομούν τις κάρτες που περιέχονται σε αυτά σε albums. Αγοράζοντας ένα single, ειδικά μάλιστα αν πρόκειται για rare κάρτα, πληρώνετε δύο πράγματα: Αφ' ενός τη σπανιότητά του και αφ' ετέρου την "παικτική" αξία του - αν, δηλαδή, ψάχνετε για μια κάρτα ιδιαίτερα δημοφιλή, που παίζει σε πολλά και καλά decks, τότε η αγορά θα σας κοστίσει ολίγον τι τσουχτερά. Βέβαια, την κάρτα αυτή μπορείτε να βρείτε, εάν είστε τυχεροί, αγοράζοντας κάποια boosters από το expansion όπου περιλαμβάνεται. Αν δεν είστε τυχεροί, όμως, και δεν ανακαλύψετε κάποιον που να την ανταλλάσσει με μια δική σας κάρτα, τότε η αγορά της ως single είναι η μόνη εναπομείνασα εναλλακτική λύση.



Τον Σεπτέμβριο του 1999, το περιοδικό μας κυκλοφόρησε μαζί με ένα ένθετο βιβλιαράκι, που σκοπό είχε να σας μυήσει σε ένα από τα πλέον έξυπνα παιχνίδια που έχουν εφευρεθεί ποτέ, το Magic: The Gathering. Σήμερα, δύο χρόνια μετά, επανερχόμαστε για να δούμε μαζί τις νεότερες εξελίξεις στο κορυφαίο trading card game, που συνεχίζει να γοητεύει χιλιάδες παίκτες και στη χώρα μας.

ΤΑ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΤΟΥ MAGIC

Στην Ελλάδα διοργανώνονται αρκετά συχνά τουρνουά Magic, στα οποία μπορείτε να δοκιμάσετε το deck σας και τις... δυνάμεις σας εναντίον πολλών άλλων παικτών κάθε ηλικίας. Ας δούμε ορισμένους δημοφιλείς τύπους τουρνουά που διεξάγονται, μια και υπάρχει κάτι για... κάθε γούστο, όπως θα διαπιστώσετε:

- **Type 1:** Στα τουρνουά αυτού του τύπου παίζουν όλες οι κάρτες Magic που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, εκτός από ορισμένες που είναι banned (απαγορεύεται να έχετε έστω και μία στο deck σας) ή restricted (επιτρέπεται να



ΤΑ ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ...


Cessna C172 Sp Skyhawk


C 182 RG Skylane


Cessna c182s Skyline


C 208 Caravan Amphibian


C 208 Grand Caravan


Beechcraft Baron 58


Extra 300 s


Boeing 737-400


Boeing 747-400


Bell 206B JetRanger

γωνισμού των αμερικανικών κατασκευαστικών με τις ευρωπαϊκές;), ίσως λόγω του πρόσφατου ατυχήματος που είχε γίνει στο αεροδρόμιο Ντε Γκολ στο Παρίσι. Θα πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί με το χειρισμό των αεροπλάνων, αφού δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι πιλοτάρετε πολιτικά αεροπλάνα και όχι κάποιο μαχητικό τύπου F-16. Ετσι, μην αρχίσετε τις ανάποδες τούμπες με το Cessna, γιατί θα "στολάρει" και, τελικά, θα πέσει (αφήστε τους εμετούς των επιβατών που θα πρέπει να καθαρίζετε από την ταπετσαρία). Αναλογιζόμενοι μάλιστα ότι το Cessna είναι μικρό σε μέγεθος, φανταστείτε τι "παίζεται" με τα μεγαλύτερα αεροπλάνα, που θέλουν ακόμα πιο απαλές κινήσεις. Ειδικά στην απογείωση και την προσγείωση πρέπει να είστε περισσότερο συγκεντρωμένοι.

Τα αεροπλάνα χωρίζονται σε μικρά ελικοφόρα και μεγαλύτερα αεριωθούμενα. Κατά βάση τα μικρά αεροσκάφη είναι πιο ελαφριά και πιο εύκολα στο χειρισμό τους από τα μεγάλα και πιο βαριά Boeing. Τα τελευταία μάλιστα δεν είναι και τόσο εύκολο να τα πιλοτάρετε. Παίρνουν ή χάνουν απότομα ύψος, ευθυγραμμίζονται δύσκολα και ακόμα πιο δύσκολα προσγειώνονται ή απογειώνονται. Ειδικά αν συναντήσετε κακοκαιρία, με περιορισμένη ορατότητα, καταιγίδα και άνεμους δεξιούς ή αριστερούς, φαντάζει ακατόρθωτη η πολυπόθητη προσγείωση. Αυτό όμως που με γοήτευσε ήταν το υδροπλάνο, το οποίο προσθαλάσσωσα με ευκολία (σε καλές καιρικές συνθήκες). Αν το αφήσετε να επιπλέει στη θάλασσα, θα το δείτε να σκαμπανεβάζει ανάλογα με τον καιρό.

Ωστόσο, πιστεύω ότι το πιο ενδιαφέρον είναι να κυβερνήσετε ένα από τα μεγαθήρια, που ονομάζεται Jumbo 747-400, και να το οδηγήσετε με ασφάλεια στον προορισμό του. Εννοείται ότι μπορείτε να πειραματιστείτε με τις ρυθμίσεις (όσον αφορά στο ρεαλισμό), από το κράτημα του κινητήρα μέχρι τις ηλεκτρικές βλάβες στο cockpit. Συγκεκριμένα, μπορείτε να ρυθμίσετε να σταματάει ξαφνικά η λειτουργία του υψόμετρου, του οργάνου τεχνητού ορίζοντα κ.λπ. Εκεί, βέβαια, κάνετε πρώτα απ' όλα την προσευχή σας και μετά επικοινωνείτε με τον πύργο έλεγχου για τις απαραίτητες οδηγίες. Φυσικά, μπορείτε να ρυθμίσετε τις καιρικές συνθήκες ανάλογα με το πόσο "δυνατοί" πιλότοι αισθάνεστε. Μπορείτε να επιλέξετε σε συγκεκριμένο ύψος να υπάρχουν άνεμοι, κατά τόπους καταιγίδες ή βροχές, να ποικίλλουν οι νεφώσεις και η ορατότητα.


Το FS 2002 διαθέτει ίσως την καλύτερη απεικόνιση τρισδιάστατων κτηρίων που έχετε συναντήσει σε ανάλογους τίτλους.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το κεντρικό μενού επιλογών περιλαμβάνει τις εξής κατηγορίες: Getting started, Learn to fly, Create a flight, Select a flight και, φυσικά, Multiplayer. Μέσω της πρώτης επιλογής, της Getting started, σας παρέχονται κάποια βίντεο εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Σε αυτά ο John και η Martha King, οι οποίοι διατηρούν εδώ και 20 χρόνια μία σχολή εκπαίδευσης πιλοτών, σας εξηγούν τους χειρισμούς που πρέπει να κάνετε ώστε να πετάξετε τα αεροσκάφη του Flight Simulator 2002. Στη συνέχεια σας μαθαίνουν πώς να κάνετε την πρώτη ομαλή προσγείωσή σας.

Η επιλογή Learn to fly είναι από τις σπουδαιότερες, κατά την άποψή μου, αφού μέσω αυτής παρακολουθείτε μαθήματα πλοήγησης αεροσκαφών, προκειμένου να πάρετε τα ανάλογα διπλώματα. Περιλαμβάνονται τα μαθήματα Student pilot, με τον εκπαιδευτή στη θέση του συγκυβερνήτη, Private pilot, με το μονοκινητήριο, τα οποία όμως αφορούν σε πιο δύσκολες καταστάσεις, Instrument rating, όπου θα παρακολουθήσετε βασικά μαθήματα της πτήσης με όργανα, όπως το Ills approach, Commercial pilot, που προσφέρει εκπαίδευση στο Cessna δίχως τη βοήθεια του εκπαιδευτή και, τέλος, με το Airline transport pilot εκτελούνται πτήσεις με τα "μεγάλα" Boeing 737-400 σε κανονικές συνθήκες προσομοίωσης (παραδείγματος χάριν, το Visual approach).

Μέσω της επιλογής Create a flight "φτιάχνετε" την πτήση σας ανάλογα με τις απαιτήσεις σας. Μόλις την επιλέξετε, εμφανίζεται ένα μενού με επιλογές, όπως το αεροπλάνο, η τοποθεσία, ο καιρός, και για πρώτη φορά μία έξτρα επιλογή για το αν θα ξεκινάτε τις πτήσεις σας με ανοικτό το παράθυρο του air traffic control, το οποίο προτείνω να έχετε συνέχεια μαρκαρισμένο. Φυσικά, μπορείτε να μελετήσετε τις δυνατότητες κάθε αεροπλάνου (χρονολογία κατασκευής, τεχνικής φύσεως πληροφορίες) και να δείτε φωτογραφία του.

Κατά την επιλογή αεροδρομίου, παρατήρησα με λύπη μου ότι απουσιάζει το "Ελευθέριος Βενιζέλος". Αντ' αυτού υπάρχει το παλιό "Ελληνικό". Το "γιατί" δεν μπόρεσα να το καταλάβω. Ενώ οι κύριοι της Microsoft φρόντισαν να αφαιρέσουν τους δίδυμους πύργους από το "terrain" της Νέας Υόρκης, βαρέθη-



Οι καιρικές συνθήκες αποτελούν καθοριστικό παράγοντα μιας επιτυχημένης πτήσης.



Πετώντας με το C208 Grand Caravan πάνω από χιονισμένες βουνοκορφές.

καν, φαίνεται, να δημιουργήσουν το "Ελευθέριος Βενιζέλος". Κάποιος πρέπει, όμως, να τους πληροφορήσει ότι αεροδρόμια όπως αυτά που απεικονίζονται στο παιχνίδι χρησιμοποιούνται πλέον μόνο από κάποια Cessna για εκπαιδευτικούς σκοπούς, αφού από την 1η Μαρτίου 2001 έχουμε ένα σύγχρονο αεροδρόμιο. Ας ελπίσουμε ότι θα διορθωθεί αυτή η παράλειψη με κάποιο patch.

Αφού, λοιπόν, έχετε κάνει τις κατάλληλες ρυθμίσεις και έλεγχο στις check lists, είστε "Ready for take off", έτοιμοι για απογείωση δηλαδή. Επικοινωνείτε με τον πύργο ελέγχου, ο οποίος σας δίνει το ελεύθερο για τροχοδρόμηση καθώς και τον αριθμημένο διάδρομο απογείωσης. Συμβουλή: Επιλέξτε εξωτερική άποψη του αεροπλάνου σας ώστε να βλέπετε καλύτερα την τροχοδρόμηση. Αρχίζετε να κινείστε σιγά σιγά, ανεβάζοντας λίγο τη μανέτα ισχύος στο 10% με 20%, προσέχοντας πάντα να πηγαίνετε σύμφωνα με τις γραμμές taxi, αυτές που είναι με κίτρινο χρώμα. Παράλληλα ακούτε τις οδηγίες του πύργου εδάφους. Οταν φτάσετε στο διάδρομο απογείωσης και αφού ευθυγραμμισθείτε με αυτόν, φρενάρετε τελείως το αεροπλάνο. Επικοινωνείτε με τον πύργο ελέγχου για να πιστοποιήσετε ότι είστε στο σωστό διάδρομο. Ο πύργος, ύστερα από λίγο, σας δίνει το "clear for take off" και, αφού επιβεβαιώσετε, την πορεία και το ύψος που πρέπει να αποκτήσετε μετά την απογείωση. Εφτασε, λοιπόν, η ώρα της απογείωσης. Ελευθερώνετε τα φρένα με το ".", αυξάνετε διαδοχικά τη μανέτα ισχύος του κινητήρα με το F3 και με το F4 δίνετε πλήρη ισχύ (με το F2 τη μειώνετε). Με F7 κατεβάζετε τα φλας στο 10%. Αν πετάτε με Boeing, σας προτείνουμε να τα κατεβάσετε τελείως και παράλληλα έχετε το νου μας στα όργανα του πιλοτηρίου. Ενώ έχετε ταχύτητα απογείωσης, τραβήξτε μαλακά το "στικ" ή το πλήκτρο (κάτω βελάκι) προς τα πίσω. Ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες και το joystick σας (αν είναι κραδασμικό, θα νιώσετε την τροχοδρόμηση και την απογείωση), βλέπετε τη μύτη του αεροπλάνου να παίρνει σιγά ύψος, έως ότου αποκολληθεί από το έδαφος τελείως. Στη συνέχεια ανεβάζετε τους τροχούς με το (G), προσέχοντας πάντα να μη δώσετε λανθασμένη κλίση και στολάρει το αεροσκάφος (stall). Αλλάζετε πορεία (heading) ανάλογα με τις οδηγίες του πύργου ελέγχου και το ύψος που σας έχει δώσει. Εφόσον ευθυγραμμιστείτε, γυρίζετε στο Departure για τις περαιτέρω οδηγίες και συνεχίζετε την πτήση σας. Καθ' όλη αυτή τη διαδικασία ακούτε και βλέπετε το Real air traffic control.



Εκτός από τις πτήσεις που δημιουργείτε εσείς, μπορείτε να επιλέξετε, περισσότερο για εμπειρία και εκπαίδευση, μια έτοιμη πτήση από τα λεγόμενα "adventures" σενάρια. Πρόκειται για κάποιες αποστολές που επιλέγετε από την επιλογή Select a Flight, κάποια "ταξιδάκια" τα οποία είναι σε πραγματικές καιρικές συνθήκες και με full ATC. Επιπρόσθετα, έχουν συμπεριληφθεί όλες οι έτοιμες πτήσεις του Flight Simulator 2000. Εγώ προτίμησα να ταξιδέψω από το αεροδρόμιο της Σάμου προς το "Ελληνικό", με ένα Boeing 737-400. Η πτήση διήρκεσε περίπου τριάντα λεπτά εν μέσω κακοκαιρίας, ανέμων, βροχόπτωσης και, φυσικά, κεραυνών (όλα τα καλά στην πίστα). Κατά την προσγείωση, όμως, κάπου τα έκανα λίγο θάλασσα και καρφώθηκα στα χωράφια αντί να προσγειωθώ στο Ελληνικό. Πάλι καλά που δεν κολυμπήσαμε κιόλας. Τέλος πάντων, η προσπάθεια μετράει.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Flight Simulator 2002, είναι κατά την άποψή μου, ο πληρέστερος εξομοιωτής του είδους, αναμφίβολα πρώτος και με διαφορά στην κατηγορία του, αν και με κάποιες ελλείψεις, οι οποίες περιμένω στην επόμενη έκδοση να έχουν συμπληρωθεί. Διαθέτει αεροπλάνα ανανεωμένα ως προς το σχεδιασμό τους (με νέα προσθήκη αυτήν του υδροπλάνου), αρκετά καλά γραφικά, πλούσιο ήχο και ένα νέο hit, το Real air traffic control, το οποίο προσθέτει πολλά στην προσομοίωση. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΑΝΤΟΧΗ	87

90



Εξαιρετικός προσομοιωτής με υψηλές απαιτήσεις αλλά και με αυξημένο επίπεδο δυσκολίας.



FREE SANTA

Από τη στήλη "PC Matrix" του προηγούμενου τεύχους σάς είχαμε ενημερώσει για το Free Santa Claus, ένα πρωτότυπο on-line treasure hunt που δημιούργησε η κυπριακή εταιρεία Hypermedia. Αυτόν το μήνα έχουμε νεότερα να σας γράψουμε για την πολύ ενδιαφέρουσα αυτή προσπάθεια.

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Την Hypermedia θα τη θυμάστε, οι περισσότεροι από εσάς, από το Opsys. Επρόκειτο για την πρώτη φορά που ένα παιχνίδι, και συγκεκριμένα ένα adventure game, αντάμειβε αυτόν που θα το τελείωνε πρώτος, και μάλιστα με χρηματικό έπαθλο. Η Hypermedia κράτησε αυτή την ιδέα και αποφάσισε να την υλοποιήσει για άλλη μία φορά σε ένα on-line game πλέον, ή, για την ακρίβεια, σε ένα παιχνίδι που απαιτεί on-line interaction.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ FREE SANTA CLAUS

Το Free Santa Claus είναι, για να ξεκινήσουμε από τα βασικά, ένα puzzle adventure που τρέχει σε Flash και το gameplay του συνίσταται αφ' ενός στην επίλυση γρίφων που κυρίως έχουν να κάνουν με την τοποθέτηση αντικειμένων σε κατάλληλες θέσεις, αφ' ετέρου στους διαλόγους με non player characters (NPCs) που θα συναντήσετε περιπλανώμενοι στις διάφορες τοποθεσίες του. Η υπόθεση του παιχνιδιού έχει ως εξής: Η πειρατική οικογένεια των Scruffyblack, εξοργισμένη που ποτέ της δεν έλαβε ένα πρωτοχρονιάτικο δώρο, αποφασίζει να πάρει την εκδίκησή της: Απαγάγει, λοιπόν, ούτε λίγο ούτε πολύ, τον ίδιο τον... Αγιο Βασίλη! Οι Scruffyblack κρατούν φυλακισμένο τον Αγιο Βασίλη κάπου στο Skull Isle, ωστόσο ο Melf, τον οποίο υποδύεστε εσείς, ανακαλύπτει πως ο Αγιος έχει εξαφανιστεί και αποφασίζει να ψάξει για τα ίχνη του.

Κάπου εδώ, λοιπόν, η περιπέτεια αρχίζει και σκοπός, όπως ασφαλώς καταλάβατε, είναι η απελευθέρωση του Αγιου Βασίλη πριν από τις 24 Δεκεμβρίου, ώστε να προλάβει να μοιράσει κανονικά τα δώρα του (εμείς συνδέουμε την επίσκεψη του Αγιου Βασίλη με την Πρωτοχρονιά, αλλά πολλοί άλλοι λαοί θεωρούν πως μοιράζει τα δώρα του τα Χριστούγεννα). Ο χρόνος είναι πραγματικός, δηλαδή το παιχνίδι θα έχει όντως ολοκληρωθεί έως τις 24 Δεκεμβρίου φέτος, και ο πρώτος που θα καταφέρει να ανακαλύψει πού έκρυψαν οι Scruffyblack τον αγαπημένο Αγιο των παιδιών και μπορέσει να τον απελευθερώσει, θα κερδίσει ένα σημαντικό χρηματικό έπαθλο.

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Καταρχήν, θα πρέπει να συνδεθείτε με το site **http://www.freesantaclaus.com** και να κατεβάσετε τον client του παιχνιδιού, ο οποίος στη συνέχεια εγκαθίσταται στον υπολογιστή σας. Προτού αρχίσει το download, θα σας ζητηθεί να προχωρήσετε στη διαδικασία του registration, δίνοντας τα στοιχεία σας, τα οποία θα χρησιμοποιηθούν για την επικοινωνία μαζί σας, σε περίπτωση που είστε εσείς ο νικητής του μεγάλου χρηματικού επάθλου. Οταν τελειώσετε με αυτά, είστε πλέον έτοιμοι να μπείτε στον όμορφο και γεμάτο απρόοπτα κόσμο του Free Santa Claus.

Τρέχοντας το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού, διαπιστώνετε πως είστε σε θέση να ελέγξετε τον Melf, κάνοντας διάφορες κινήσεις, συνομιλώντας με χαρακτήρες και επισκεπτόμενοι διάφορες τοποθεσίες. Σε κάποια σημεία, όμως, θα παρουσιαστούν ορισμένοι γρίφοι που θα πρέπει να επιλύσετε, όπως να ανοίξετε μία κλειδωμένη πόρτα. Ωπ, εδώ χρειάζεται ένα κλειδί. Πού 'ν' το;



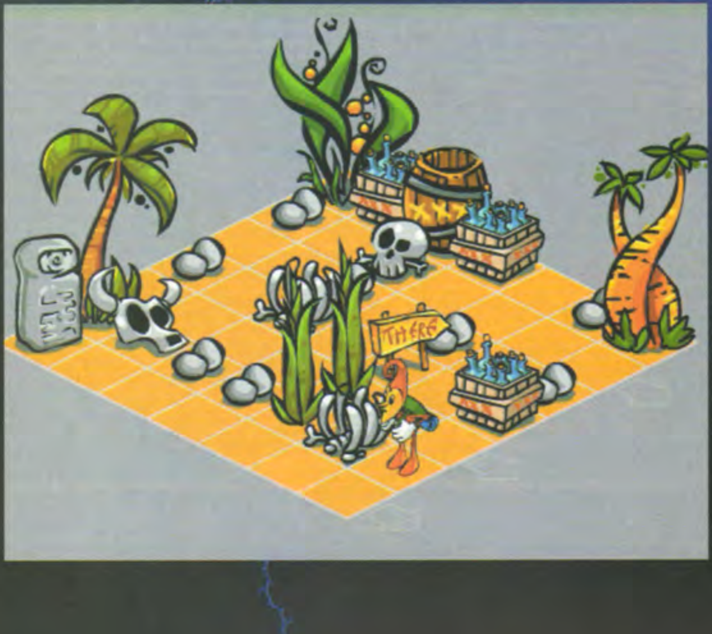
CLAUS

Θα μπορέσετε να σώσετε τον... Αγιο Βασίλη;

Εδώ ακριβώς έγκειται η ιδιαιτερότητα του Free Santa Claus: Τα inventory items που χρειάζεστε για να λύσετε κάποιους γρίφους δεν σας δίνονται απευθείας, ούτε ψάχνετε να τα βρείτε μέσα στις οθόνες του παιχνιδιού, αλλά τα αναζητάτε σε sites στο Internet! Συγκεκριμένα, στη σελίδα **http://www.freesantaclaus.com** θα βρείτε μία λίστα χορηγών και τις αντίστοιχες homepages τους. Κάνοντας κλικ σε μία από αυτές, θα διαπιστώσετε πως η homepage του χορηγού που έχετε διαλέξει περιέχει ένα banner του Free Santa Claus με ένα ερωτηματικό. Με κλικ στο ερωτηματικό θα εμφανιστεί μία ερώτηση, την οποία θα πρέπει εσείς να απαντήσετε. Αν απαντήσετε σωστά, είναι πιθανό να σας δοθεί η ευκαιρία να κάνετε download ένα inventory item, το οποίο μπορείτε να εγκαταστήσετε στο Free Santa Claus ώστε, στη συνέχεια, όταν επανεκκινήσετε το παιχνίδι, να είναι εξαρχής ενσωματωμένο στο inventory σας! Δεν υπάρχουν inventory items σε όλες τις σελίδες των χορηγών, οπότε θα χρειαστεί να ψάξετε για να βρείτε αυτό που σας είναι απαραίτητο σε κάποια δεδομένη στιγμή, ενώ είναι επίσης πιθανό, μπαίνοντας κάποια άλλη ημέρα σε ένα site χορηγού που έχετε ήδη επισκεφθεί, να βρείτε κάτι διαφορετικό, ακόμα και το αντικείμενο εκείνο που ψάχνατε τόσο καιρό! Υπάρχουν, βέβαια, και τα κλασικά "red herrings", δηλαδή αντικείμενα που, όσο κι αν παιδεύεστε, δεν εκτελούν καμιά απολύτως λειτουργία στο παιχνίδι...

Κάπως έτσι λειτουργεί το Free Santa Claus. Είναι σίγουρα έξυπνο, αλλά και όμορφα υλοποιημένο, με συμπαθητικά γραφικά και χαρακτήρες που θα αγαπήσετε. Σύντομα θα εξοικειωθείτε μαζί του, αφού ο χειρισμός του είναι απλούστατος και δεν αναμένεται να σας δυσκολέψει σε κανένα σημείο. Οι ερωτήσεις, όπως και οι διάλογοι με τους NPCs, γίνονται στην ελληνική γλώσσα, ενώ ο client του Free Santa Claus δεν έχει "βαριές" απαιτήσεις από το μηχάνημά σας, οπότε κατά πάσα πιθανότητα θα τρέξει σε οποιοδήποτε σύγχρονο PC.

Τέλος, δεν είναι απαραίτητο να αρχίσετε να παίζετε από την πρώτη ημέρα. Αντίθετα, μπορείτε να εισέλθετε στον κόσμο του Free Santa Claus όποτε θέλετε (πριν από τις 24 Δεκεμβρίου 2001, φυσικά), αλλά θα χρειαστεί να προσπαθήσετε περισσότερο και να ψάξετε για inventory pieces σε αρκετά sites προκειμένου να καλύψετε το χαμένο χρόνο.



GO FOR IT!

Μέσα στις προσεχείς ημέρες, δίνεται η εκκίνηση για το μεγάλο on-line treasure hunt που ακούει στο όνομα "Free Santa Claus". Οσοι αποφασίσετε να συμμετάσχετε, μην παραλείψετε να μας γράψετε τη γνώμη σας (αν σας άρεσε ως εμπειρία, concept κ.λπ.) γιατί... πού ξέρετε; Ισως το "PC Master" να ετοιμάζει κάτι παρόμοιο για εσάς, τους φίλους του, την επόμενη χρονιά. Καλή σας τύχη, επειδή... θέλω να πάρω τα πρωτοχρονιάτικα δώρα μου και φέτος!

PC

Game Club

Point System



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



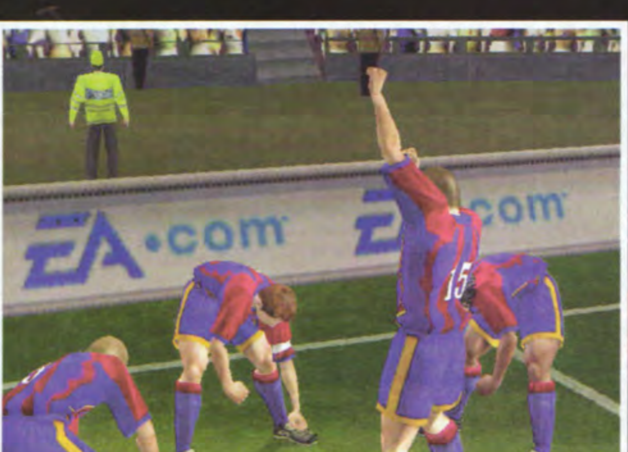
96–100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 2445310
- Microsoft Ελλάς, Λεωφ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200



98
FIFA 2002
Κάθε χρονιά και νέο FIFA. Για να δούμε τι αξίζει...



104
SPIDERMAN
Υποδεχτείτε το μεγαλύτερο σούπερ ήρωα όλων των εποχών.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AMERICA	143	75%
ANACHRONOX	143	91%
BLAIR WITCH 3	143	80%
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73%
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	145	87%
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	143	75%/90%
EUROPEAN SUPER LEAGUE	143	58%
EUROFIGHTER TYPHOON	145	81%
EVIL ISLANDS	144	90%
GANGSTERS 2	143	84%
HEIST	143	49%
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80%
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90%
MAX PAYNE	143	95%
MECH COMMANDER 2	144	92%
MOTO RACER 3	145	97%
MYSTERY OF THE DRUIDS	145	96%
OPERATION FLASHPOINT	144	89%
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85%
RED FACTION	145	84%
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93%
SCHIZM	145	98%
STAR TOPIA	144	93%
THE SIMS: HOUSE PARTY	144	67%
YURI'S REVENGE	145	92%
Z: STEEL SOLDIERS	143	86%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ — PC master

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα!
Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



140 **ZOO TYCOON**
Γίνετε μάνατζερ ενός... ζωολογικού κήπου!



128 **CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02**
Ευκαιρία να αποδείξετε ότι είστε ικανός προπονητής ποδοσφαίρου.



Θαυμαστή ιστορία! Τι έγινε όμως με το κρυστάλλινο κρανίο που πήρε από τον πύργο του μάγου;

110 **ATLANTIS III**
Αξίζει να κάνετε και τρίτο ταξίδι στη χαμένη Ατλαντίδα;



116 **FLIGHT SIMULATOR 2002**
Γίνετε ένας επαγγελματίας πιλότος.

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2002

Του την έσκασα του Καφούρου και του πήρα το review μέσα από τα χέρια! Εκεί που νόμιζε ότι το είχε σίγουρο, εμφανίσθηκα στα γραφεία του περιοδικού τη στιγμή που έφθανε το παιχνίδι και με πολύ υποχθόνιους τρόπους το απέσπασα από το "παιχνιδοφυλάκιο" του αρχισυντάκτη. Αυτός ήταν απασχολημένος με το Manager του :) Ετσι πρέπει, άλλωστε, τα action παιχνίδια να πηγαίνουν στο σπεσιαλίστα της δράσης (δεν θέλω ερωτήσεις του τύπου "Και ποιος είναι αυτός;"!) και τα managers στους αργόσχολους, εε... στους ειδικούς των managers.

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EA SPORTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX 200MHz, 32MB RAM, 80MB χώρο στο σκληρό δίσκο, 3D accelerator (Direct3D/Glide) με 4MB μνήμη, 4x CD-ROM, DirectX 7.0a, Windows 95/98/2000/ME/XP (μπράβο στην EA!)

Η σειρά FIFA δεν χρειάζεται συστάσεις (την ύπαρξή της γνωρίζει μέχρι και ο πιο απομονωμένος κάτοικος των Ιμαλαΐων... κι ας είναι και "adventurάς"!) και ίσως να μη χρειάζεται πλέον ούτε καν reviewing. Αλλωστε έχει δημιουργήσει ένα φανατικό και συνάμα πολυπληθές κοινό, το οποίο τρέχει κάθε χρόνο να αγοράσει την καινούρια μετενσάρκωση του εξομοιωτή ποδοσφαίρου της EA, χωρίς να λογαριάζει τυχόν δυσμενείς κριτικές ή επιφωνήματα περιφρόνησης από την αντίπαλη ομάδα των φανατικών του ISS.

ΑΠΟΓΝΩΣΗ! ΑΠΕΛΠΙΣΙΑ! ΚΑΛΑ, ΥΠΕΡΒΑΛΛΩ ΛΙΓΑΚΙ!

Δεν φαντάζεστε σε πόσες σκέψεις με έβαλε η παρουσίαση του εν λόγω τίτλου. Ισως να πρόκειται για το πιο δύσκολο review που μου έχει ανατεθεί σε αυτά τα ολίγα χρόνια που αρθρογραφώ (Νοέμβριος '98 ήταν νομίζω όταν έγραψα το Descent: Freespace). Κι αυτό όχι γιατί το παιχνίδι είναι τόσο χάλια ώστε να μην βρίσκεις κάτι αξιόλογο να περιγράψεις ούτε γιατί είναι τόσο καλό που αισθάνεσαι "λίγος" μπροστά στο μεγαλείο του. Οχι, η απάντηση δεν βρίσκεται σε καμία από τις δύο αυτές προτάσεις.

Το FIFA 2002 είναι ένα πολύ διαφορετικό παιχνίδι. Τόσο διαφορετικό που, αν κάποιος άλλαζε την εμφάνιση των μενού επιλογών και τον τίτλο, κάλλιστα θα μπορούσε να το πλασάρει ως ένα καινούριο παιχνίδι και ελάχιστοι θα μπορούσαν να αντιληφθούν τη συγγένειά του με τα προηγούμενα FIFA. Κρίνοντας τον καινούριο τρόπο παιχνιδιού, όλοι σε γενικές γραμμές θα συμφωνήσουν ότι υπερέχει αρκετά των προγενέστερων.

Κι, όμως, το FIFA 2002 είναι ένα παιχνίδι που ή θα το μισήσεις ή θα το αγαπήσεις. Μπορεί να σε ξετρελάνει η ιδέα να δοκιμάσεις κάτι καινούριο και εξίσου ποιοτικό, αλλά μπορεί και να σε εκνευρίσει τρομερά η απώλεια της παλιάς και επιτυχημένης (απ' ό,τι δείχνουν οι πωλήσεις) συνταγής που επιφέρει αυτή η αλλαγή, που όλοι είχαμε συνηθίσει και είχε το δικό της τρόπο να μας πωρώνει!

Ειλικρινά δεν ξέρω σε ποια από τις δύο κατηγορίες θα ενταχθείτε. Πάμε να εξετάσουμε αναλυτικά το παιχνίδι, για να κρίνετε μόνοι σας αν, τελικά, αυτή η αλλαγή σάς ικανοποιεί ή σας απωθεί.

ΤΙ ΟΡΩΣΙΝ ΟΙ ΟΦΘΑΛΜΟΙ ΜΟΥ;

Τα γραφικά του FIFA 2002 "δεν παίζονται"! Οι προγραμματιστές της EA γνωρίζουν πολύ καλά ότι η επιλογή ή όχι ενός παιχνιδιού

για σημαντικό μέρος των υποψήφιων αγοραστών του εξαρτάται από τα γραφικά, γι' αυτό έδωσαν ιδιαίτερη προσοχή στη βελτίωση αυτού του τομέα. Την ανωτέρω λογική τη θεωρώ βλακώδη, αλλά, όπως και να 'χει, δεν παύει να ισχύει το γεγονός ότι στα γραφικά έγινε πολύ καλή δουλειά.

Τα μοντέλα των παικτών είναι πιο λεπτομερή από κάθε άλλο παιχνίδι FIFA. Οπως μας είχε συνηθίσει εδώ και καιρό το NBA Live, και στο FIFA οι παίκτες είναι διαφορετικών μεγεθών, ενώ διακρίνεται (με λίγη δυσκολία) και το καλό πόδι τους. Οσο για τα χαρακτηριστικά του προσώπου, έχουν συντελεστεί νέες προσθήκες, με αποτέλεσμα η μεγαλύτερη αυτή ποικιλία να μπορεί να αντικατοπτρίζει ικανοποιητικά ένα περίπου 85% - 90% των παικτών. Εντάξει, παραδέχομαι ότι ο Seaman έτσι όπως έχει σχεδιαστεί είναι φτυστός ο Davids στο λευκό του, αλλά πολλά άλλα μοντέλα είναι παρόμοια με τους "ιδιοκτήτες" τους.

Βέβαια, όταν θα παίζετε το παιχνίδι, δύσκολα θα μπορείτε να απολαύσετε όλες αυτές τις βελτιώσεις, αφού από την tower cam φαίνεται το ίδιο, είτε ποδοσφαιριστές ήταν αυτά τα πράγματα που κουνιούνται και κυνηγούν την μπάλα είτε συντάκτες που κυνηγούν ένα... πεντοχίλιαρο με πόδια. Αλλά στα replay και στο σκοράρισμα θα μπορέσετε να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι του λόγου το αληθές.

Το γήπεδο επίσης δεν πάει πίσω. Μεγάλωσε σε διαστάσεις, απέκτησε πολλών ειδών διαγραμμίσεις και ατέλειες (ειδικά κοντά στις εστίες), ενώ ζωντάνεψαν κάπως και οι φιλάθλοι (εξακολουθούν, όμως, να μην ικανοποιούν). Ισως κάτι που δεν θα αρέσει σε αρκετούς είναι το γεγονός ότι τα γήπεδα που περιλαμβάνονται δεν είναι επώνυμα, δεν πρόκειται δηλαδή για πιστές αναπαραστάσεις υπαρχόντων γηπέδων. Οπότε κανένας φίλαθλος του Παναθηναϊκού, π.χ., δεν θα μπορέσει να παίξει με την ομάδα του στο γήπεδο της Ρεάλ και να τη νικήσει 0-12 [στο "Ερασιτεχνικό"! :)]. Βέβαια, ακόμη και να συμπεριλαμβανόταν το γήπεδο αυτό, το υποτιθέμενο ματς πάλι δεν θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί, αφού δεν συμπεριλαμβάνεται ούτε ο Παναθηναϊκός ως ομάδα (!), αλλά αυτό είναι μία άλλη πονεμένη ιστορία που θα αναλύσουμε αργότερα...

ΜΑΥΡΟΜΜΑΤΗΣ ΟΛΕ!

Για όσους δεν το γνωρίζουν ήδη, το σχολιασμό του αγώνα για την ελληνική έκδοση του FIFA 2002 ανέλαβε να κάνει ο Μανώλης Μαυρομμάτης! Οταν το πληροφορήθηκα, άρχισαν να μου τρέχουν τα σάλια για το παιχνίδι. Είχα που είχα την ανυπομονησία, ήρθε κι αυτό το στοιχείο και μ' έκανε άνω κάτω.

Κατά τη γνώμη μου, ο Μαυρομμάτης είναι ο καλύτερος εκφωνητής αγώνα ποδοσφαίρου. Μπορεί να υπάρχουν κι άλλοι καλοί εκφωνητές ή με περισσότερες γνώσεις, αλλά το πάθος που διακατέχει τον συγκεκριμένο κατά τη διάρκεια της εκφώνησης δεν το βρίσκεις σε κανέναν άλλο. Η υπερηχητική ταχύτητα που αναπτύσσει το στόμα του, όταν η μπάλα πλησιάζει στην περιοχή και αρχίζουν οι επιθετικοί τα "τσαλιμάκια", πιστεύω ότι έχει ήδη χαραχθεί στην ιστορία ως φαινόμενο μοναδικό στο είδος του.



Το θέμα, όμως, είναι αν στο συγκεκριμένο παιχνίδι το τελικό αποτέλεσμα θα παρέμενε αναλλοίωτο. Φυσικά και όχι. Για όποιον ξέρει λίγα πράγματα από προγραμματισμό, το γιατί είναι ολοφάνερο. Τουλάχιστον η μεταφορά έγινε όσο το δυνατόν πιο ανώδυνα και το αποτέλεσμα σίγουρα ικανοποιεί. Ευτυχώς, έχει βελτιωθεί η επιλογή της στιγμής που παίζεται κάθε φράση, ενώ και το λεξιλόγιο του εκφωνητή έχει εμπλουτισθεί. Ολα αυτά κάνουν την περιγραφή απολαυστική και πιστεύω ότι θα περάσει αρκετός καιρός μέχρι να τη βαρεθείτε (κάτι αναπόφευκτο, στον εν λόγω τομέα, που θα παραμείνει άλυτο για αρκετά χρόνια ακόμα). Τολμώ μάλιστα να πω ότι το παιχνίδι "χάνει" πολύ αν απενεργοποιήσετε την περιγραφή. Επειδή έτυχε κάποιες στιγμές να κλείσω τον ήχο την ώρα που έπαιζα [έβλεπα και "Big Brother" παράλληλα!:)], διαπίστωσα γρήγορα το επιπλέον που προσθέτει η φωνή του Μαυρομμάτη στο σύνολο και την εμπειρία που αποκομίζει ο παίκτης.

Πάντως, μην τα περιμένετε όλα ρόδινα. Υπάρχουν και μερικές φράσεις τις οποίες θα βαρεθείτε να ακούτε, όπως "Χαμένη ευκαι-

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Εντυπωσιακά μικρές απαιτήσεις
- Γραφικά για Oscar
- Μαυρομμάτης στην περιγραφή
- Πολλά διαφορετικά πρωταθλήματα
- Νέο σύστημα μεταβίβασης μπάλας
- Αναλογικός χειρισμός
- Δύσκολο στο διεθνές επίπεδο
- Γενικά πολύ διαφορετικό

Αρνητικά

- Γενικά πολύ διαφορετικό
- Οχι ελληνικό πρωτάθλημα
- Αναλογικός χειρισμός
- Μικρή ποικιλία στην A.I.



Για να δω, μυρίζουν οι μασχάλες μου;



Η φωτογραφία αυτή είναι παραγγελιά. Τι να σημαίνει άραγε;



Είπαμε, ακραίοι οι πανηγυρισμοί, αλλά όχι κι έτσι! Δεν έχουν τσίπα πάνω τους δηλαδή...;!



Κάτι τέτοια βλέπει ο αρχισυντάκτης, παίρνει ιδέες και μας βάζει μετά να προσκυνάμε κάθε φορά που μπαίνουμε στα γραφεία...

ρία. Τόσο κοντά, αλλά και τόσο μακριά" ή "Ω! Εξω! Στην αρχή νόμιζα ότι θα έμπαινε, αλλά όχι όχι όχι όχι όχι..." (!!). Οσο για τον αντικαταστάτη του Δάρρα, τον Μιλτιάδη Παναγιωτόπουλο, ένα μόνο θα πω: άξιος διάδοχος του προκατόχου του. Οποια κι αν ήταν η γνώμη σας για τον προηγούμενο συνάδελφο σχολιαστή, θα παραμείνει ίδια και για τον τωρινό. (Capito?)

ΠΕΡΙ ΗΧΟΥ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Το theme του FIFA 2002, όπως θα διαπιστώσετε βλέποντας την εισαγωγή, είναι των Gorillaz και συγκεκριμένα το "19-2000" (ξέρετε, εκείνο που στο βιντεοκλίπ είναι όλη η μπάντα μέσα σε ένα αμάξι και τους κυνηγάει ένα UFO). Δεν λέω, ωραίο είναι, αλλά θα προτιμούσα κάτι με περισσότερο πάθος! Στο ίδιο μήκος κύματος βρίσκονται και όλα τα υπόλοιπα τραγούδια του παιχνιδιού, με ένα-δύο να ξεχωρίζουν κάπως περισσότερο από τα υπόλοιπα. Πάντως, όπως το "Song 2" του FIFA 98 RTWC δεν ήταν κανένα...

Επίσης, θεωρώ απαραίτητο να αναφέρω και κάτι που μου έκανε εντύπωση: Εχουν προστεθεί αρκετά ηχητικά εφέ που υποτίθεται ότι κάνουν οι παίκτες στον αγωνιστικό χώρο (και με κάποιον περίεργο τρόπο φτάνουν μέχρι την κάμερα). Το πιο χαρακτηριστικό όλων είναι στα σκληρά τάκλιν, όπου ακούγεται ένας υπόκωφος ήχος, που υποδηλώνει σίγουρα πόνο, και συνοδεύεται από ένα πνιχτό βογκητό του "θύματος" και μία πτώση. Μάλιστα, στην αρχή, όταν θα το ακούτε, θα λέτε από μέσα σας: "Αυτό πρέπει να πόνεσε!". Για τέτοιο επίπεδο ρεαλισμού μιλάμε...

ΤΟ ΖΟΥΜΙ!

Ο ανωτέρω τίτλος συνδέεται με τη φράση "Ας μπούμε στο ζουμί της υπόθεσης" κι όχι με τη φράση "Η γριά κότα έχει το ζουμί" (όπως κάποιος μπορεί να υπέθετε!). Καλά όλα τα πέριξ, αλλά καιρός πιστεύω να μπούμε στο ψητό. Και όταν λέω ψητό, εννοώ το gameplay και πιο συγκεκριμένα την αναβάθμιση/αλλαγή που έγινε στο παιχνίδι στον τομέα αυτό. Ας ασχοληθούμε πρώτα με τα πλήκτρα και τις λειτουργίες τους.

- Τα A, S, D έχουν παραμείνει για άλλη μία φορά ως το πασίγνωστο ποιηματάκι: "Σέντρα, πάσα, σουτ" (για επίθεση) και το λιγότερο γνωστό: "Τάκλιν, πάσα, τζαρτζάρισμα" (για την άμυνα). Ακόμη, το σπριντ συνεχίζει να είναι το W. Ολα τα υπόλοιπα έχουν αλλάξει!
- Το E πλέον κάνει όλες τις ντρίμπλες με τους εξής συνδυασμούς: E, διπλό πάτημα E, κρατημένο W + E, κρατημένο W + διπλό E. Σύνολο δηλαδή τέσσερις διαφορετικές ντρίμπλες. Οχι και ο καλύτερος δυνατός συνδυασμός, αλλά από το τίποτα... Μάλιστα, κατά τη γνώμη μου, ο παρών συνδυασμός πλήκτρων κάνει τη χρήση τους πιο εύκολη.



- Το Q κάνει μία εξίσου χρήσιμη λειτουργία. Διατάσσει κάποιον συμπαίκτη σας, που δεν έχει την μπάλα υπό την κατοχή του, να κάνει κίνηση για κρυφή μπαλιά. Γιατί αυτό; Διότι κρυφή μπαλιά δεν υπάρχει πλέον! Πάνε οι καιροί που πατούσατε ένα κουμπάκι και βγάζατε τον παίκτη σας τετ-α-τετ με τον αντίπαλο τερματοφύλακα. Για να το επιτυγχάνετε από δω και στο εξής, θα χρειαστεί και εξυπνάδα και ιδρώτας. Ακόμη, για να καθορίσετε ποιος ακριβώς είναι ο συμπαίκτης που πρέπει να κάνει την κίνηση, θα χρειαστεί να "στοχεύσετε" προς αυτόν στιγμιαία, πριν να πατήσετε το Q. Το τελευταίο δυσχεραίνει ακόμη περισσότερο τη δουλειά σας, αφού αν σας κυνηγάει ο αμυντικός κατά πόδας, ακόμη και αυτή η μικρή παρέκκλιση που θα κληθείτε να κάνετε, μπορεί να σας στοιχίσει την κατοχή της μπάλας. Πιστεύω ακράδαντα ότι το πόσο καλός είναι ένας παίκτης του FIFA 2002 μπορεί να φανεί αποκλειστικά και μόνο από το πόσες κρυφές μπαλιές και σωστές σέντρες βγάζει. Είναι μια διαδικασία που θα δυσκολευθείτε σχετικά να τιθασεύσετε.
- Το Space λειτουργεί ως "ένα-δύο"! Ναι, αυτό που διαβάσατε! Πατώντας το κουμπί, η μπάλα δίνεται ως πάσα στο συμπαίκτη που στοχεύατε, ο έλεγχος παραμένει σε εσάς και με το που θα λάβει την πάσα, ο συμπαίκτης θα την επιστρέψει απευθείας σε εσάς. Πολύ χρήσιμο αν θέλετε να αποφύγετε έναν -και μόνο- παίκτη, αλλά κάτι που δύσκολα θα θυμάστε να χρησιμοποιείτε στην αρχή. Παρόμοια λειτουργία είχε και το FIFA 99 με το πλήκτρο R, μόνο που εκεί έπρεπε να ξαναπατήσετε το R για να σας την επιστρέψει ο συμπαίκτης.
- Τα φάλτσα έφυγαν από τα Ctrl και Alt (πολύ κακώς, κατά τη γνώμη μου! Πάνω που είχαμε αρχίσει να τα συνηθίζουμε...) και πή-

γαν στα Z και C. Επίσης, έχασαν τον κλιμακωτό χαρακτήρα τους (μπορούσες να βάλεις λίγο ή πολύ, ανάλογα με το πόσο το πάταγες), αφού τώρα δίνονται μόνο τρεις δυνατότητες: δεξί, αριστερό ή καθόλου φάλτσο. Ακόμη, εκτός από τις στημένες φάσεις, μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε και στο κυρίως παιχνίδι για τις συνηθισμένες πάσες ή και τα σουτ.

Τέλος, οποιαδήποτε άλλη λειτουργία γνωρίζατε, ξεχάστε την. Τα πλήκτρα είναι μόνο αυτά, περιορίζοντας στο ελάχιστο το χειρισμό. Ούτε αλλαγή IGM, ούτε εντολές στους παίκτες να οπισθοχωρήσουν ή να πάνε πάνω στην μπάλα, ούτε τίποτε άλλο. Φροντίστε να βολευτείτε με αυτά.

Α, και κάτι άλλο. Ο,τι σας είπα για τα πλήκτρα ξεχάστε το, γιατί μπορεί κάλλιστα να μην ισχύει! Καλά, μη με πάρετε με τις ντομάτες, μια πλάκα πήγα να κάνω. Απλώς εννοούσα ότι τα πλήκτρα που σας ανέφερα για κάθε λειτουργία μπορείτε να τα αλλάξετε με όποιον άλλο συνδυασμό πιστεύετε ότι σας βολεύει καλύτερα (επιτέλους!), οπότε τα γράμματα που προανέφερα μπορεί να είναι διαφοροποιημένα στο δικό σας υπολογιστή.

Ο συνολικός αριθμός των ελληνικών ομάδων που συμπεριλαμβάνεται αγγίζει το αστρονομικό νούμερο των... δύο: Ολυμπιακός και ΠΑΟΚ.

ΣΧΕΣΗ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΡΑ

Τέτοιου είδους σχέση θα αποκτήσετε ύστερα από αρκετά παιχνίδια στο FIFA 2002. Και δεν αναφέρομαι στην μπάρα των νυχτερινών κέντρων (με την οποία μπορεί να έχετε ήδη σχέση εξάρτησης, ειδικά αν είστε γένους θηλυκού!), αλλά στην μπάρα δύναμης που έχει προστεθεί σε κάθε εκούσια μετακίνηση της μπάλας (είτε αυτό είναι σουτ είτε πάσα κ.ο.κ.). Πρόκειται για ένα στοιχείο που το είχαμε μεν συνηθίσει στο FIFA 2001, όπου στο σουτ έπρεπε να γεμίζει πολύ αλλά όχι μέχρι τέρμα μία μπάρα που καθόριζε τη δύναμη, στο 2002, όμως, θα πρέπει να σας μπει στο αίμα μια και καλή, αφού έχει ενσωματωθεί πλήρως στο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, μπάρα δύναμης θα εμφανίζεται τώρα στη σέντρα και στην πάσα, εκτός από το σουτ. Θέλετε να δώσετε πάσα στο συμπαίκτη σας; Ευχαρίστως, κανονίστε, παρακαλώ, και με πόση δύναμη θα του τη στείλετε. Θέλετε να "αλλάξετε παιχνίδι" με τον αφύλακτο μέσο που περιμένει να προωθηθεί; Κανένα πρόβλημα, φροντίστε μόνο να βάλετε αρκετή δύναμη στη σέντρα, τόση ώστε να καταλήξει κάπου εκεί κοντά, αλλά να μη φτάσει ο μετρητής μέχρι το άλλο άκρο, γιατί θα δείτε μετά τα περιστέρια να κάνουν ανώμαλες προσγειώσεις στο γήπεδο. Ή μήπως είστε λίγο πιο μπροστά από τη σέντρα, σας μαρκάρουν δύο και καθώς οπισθοχωρείτε, βλέπετε το συμπαίκτη σας να προωθείται και να σηκώνει το χέρι ζητώντας πάσα; (Ναι, μέχρι κι αυτό το έχουν προβλέψει στον τομέα των γραφικών). Αν θέλετε να την προωθήσετε σε αυτόν, πρέπει να βάλετε αρκετή δύναμη, στοχεύοντας προς την κατεύθυνση που κινείται, κάτι που μπορεί, φυσικά, να θέσει σε κίνδυνο την κατοχή της μπάλας. Α, και πρέπει να κάνετε τέτοιους χρονικούς υπολογισμούς, ώστε την ώρα που σχεδόν έχει γεμίσει η μπάρα και ετοιμάζεστε να αφήσετε το πλήκτρο, ο συμπαίκτης σας να βρίσκεται στην κατάλληλη θέση και να μην υπάρχει κα-



Παίρνουμε φόρα και ρίχνουμε τη βουτιά...

νείς αντίπαλος στην ευθεία που σας ενώνει.

Εντάξει, είναι πολύ πιο απλό στην υλοποίηση απ' ό,τι στην περιγραφή, αλλά πρέπει να το συνηθίσετε καθώς αυξάνει τη δυσκολία κι επομένως την πρόκληση, για να βγει μια σωστή μπαλιά. Θα δείτε πόση χαρά θα παίρνετε έπειτα από αρκετές ώρες ενασχόλησης, όταν θα έχετε συνηθίσει το χειρισμό και οι πάσες θα αρχίζουν να βγαίνουν όπως πρέπει. Αυτό, όμως, προϋποθέτει ότι θα έχετε εντρυφήσει και στη στόχευση, άλλον έναν τομέα που άλλαξε σημαντικά.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΣΕ... ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ!

Οταν έφτασα σπίτι μου με το παιχνίδι υπό μάλης, κάλεσα κατευθείαν ένα φιλαράκι που συνηθίζουμε να "ξετινάζουμε" τα FIFA κάθε χρόνο, για ένα επιτόπιο crash test [τολμώ, βέ-



Στοχεύουμε κατά προτίμηση με τα καρφιά στον αστράγαλο για μέγιστη αποτελεσματικότητα.



Ο αντίπαλος παίκτης ακολούθως σωριάζεται στο έδαφος για έναν, εμ... βαθύ εσωτερικό μονόλογο. Μη δίνετε σημασία σε τυχόν εκφράσεις πόνου. Προσποιείται!



Γκολ; Α, δεν ξέρω τίποτα. Εγώ τις κάλτσες μου έφτιαχνα...



Εδώ βλέπουμε τον Zidane να σουτάρει και τον Bonano να το παίζει χελωνονιντζάκι, κάνοντας κάτι ακροβατικά στον αέρα... Του λείπει, όμως, η πράσινη στολή (κι ένα κομμάτι πίτσα στο χέρι).

βαια, να ομολογήσω ότι έπαιξα ένα-δυο παιχνιδάκια μέχρι να 'ρθει και διάβασα και το manual, για να έχω το πλεονέκτημα! :)]. Παρατήρησα ότι, παρ' όλο που -κουτσά στραβά- έφτανα στην περιοχή και έκανα το σουτ, ο απολογισμός ήταν τραγικός: 5 διαφημιστικές πινακίδες, δύο δοκάρια, 3 μπεκάτσες και 2 κάμεραμεν. Δίχτυα 0. Η τελική βαθμολογία που σκόπευα να επιτύχω στο FIFA άρχισε να πέφτει κατακόρυφα... ;)

Φαντάζομαι ότι στην ίδια θέση θα βρεθείτε και εσείς και θα αλλάξετε κάμποσα χρώματα (μπορεί και κάνα πληκτρολόγιο) μέχρι να συνηθίσετε. Τούτο διότι η EA αποφάσισε να αναβαθμίσει το χειρισμό του FIFA σε αναλογικό (ναι, μπορεί να ακούγεται λίγο οξύμωρο, μια και όλοι πασχίζουν να αναβαθμίσουν σε ψηφιακή π.χ. τη σύνδεσή τους με το Internet). Τι σημαίνει, όμως, αναλογικός χειρισμός;

Το πληκτρολόγιο και τα συνηθισμένα gamepads προσφέρουν δυνατότητα επιλογής 8 διαφορετικών διευθύνσεων. Αυτό, όμως, δεν αρκεί για να δηλώσετε την ακριβή διεύθυνση προς την οποία θέλετε να σταλεί η μπάλα. Χρειάζεστε κάτι σαν μοχλό που να μπορεί να περιστραφεί κατά 360 μοίρες, για να δείχνετε ακριβώς την επιθυμητή κατεύθυνση. Τέτοιου είδους χειρισμό προσφέρουν, προς το παρόν, μόνο τα Logitech WingMan RumblePad, Microsoft Gamepad Pro και Gravis Eliminator/Exterminator (όχι, δεν μπορείτε να συνδέσετε το χειριστήριο του PlayStation 2). Είναι πιστεύω ολοφάνερο πόσο μπορεί να λύσει τα χέρια ο χειρισμός αυτού του τύπου και να σας δώσει καθαρό πλεονέκτημα έναντι του αντιπάλου που χρησιμοποιεί ψηφιακό (8 διευθύνσεων) χειριστήριο.

ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ ΜΕ ΤΟ ΦΤΩΧΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΜΑΣ;

Μη φοβάστε, όμως, τα πράγματα δεν είναι τόσο δραματικά. Η EA έχει επινοήσει δύο τρόπους για να εξισορροπήσει κάπως τα πράγματα μεταξύ των δύο διαφορετικών τρόπων χειρισμού. Ο πρώτος είναι ότι ο υπολογιστής από μόνος του, όταν χρησιμοποιείτε τις 8 διευθύνσεις, προσπαθεί να μαντέψει σε ποιον απ' όλους τους παίκτες σας στοχεύετε και να δώσει την μπάλα εκεί. Θυμάστε, πιστεύω, πόσο εκνευριστικό ήταν στο FIFA 2001 όταν πατούσατε πάσα προς μία συγκεκριμένη διεύθυνση κι ο υπολογιστής μάντευε άλλ' αντ' άλλων. Ε, το φαινόμενο έχει μετριαστεί κάπως στο 2002, αλλά εξακολουθεί να υφίσταται.

Υπάρχει και η άλλη λύση εξισορρόπησης, που είναι κάπως πιο "στρυφνή" στην κατανόηση, πολύ πιο δύσκολη στην εκμάθηση/εφαρμογή, αλλά και περισσότερο αποτελεσματική. Τι κάνετε; Πολύ απλά, μολονότι ψηφιακό, χειρίζεστε το D-pad ως αναλογική συσκευή! "Ποιος ήρθε;", εύλογα θα ρωτήσετε. Η λογική είναι η εξής: Οση ώρα πατάτε το πλήκτρο της μεταβίβασης (πάσα-σουτ-οτιδήποτε), παράλληλα πατάτε και τα πλήκτρα κατεύθυνσης τόσο περισσότερο όσο πιο πολύ θέλετε να κατευθυνθεί η μπάλα προς αυτήν τη μεριά. Δηλαδή, από τα δύο, π.χ., δευτερόλεπτα που χρειάζεται για να γεμίσει η μπάρα δύναμης, αν θέλετε να πάει η μπάλα πολύ αριστερά και κάπως προς τα πάνω (σε περίπτωση, λόγου χάριν, που βαράτε προς τα αριστερά και ο παίκτης σας είναι περίπου στην ευθεία του κάτω δοκαριού του αντίπαλου τέρματος), θα πατήσετε για ενάμισι δευτερόλεπτο το αριστερά και για μισό το επάνω. Με λίγη τύχη η μπάλα θα καταλήξει στα δίχτυα!

Ελπίζω ύστερα απ' όλα αυτά να μπήκατε κάπως στο κλίμα της πάσας και του σουτ, που άλλαξε τόσο ριζικά. Η εκτίμησή μου είναι ότι με αυτές τις αλλαγές το σύστημα χειρισμού βελτιώθηκε αρκετά, με την έννοια ότι προσφέρει στον παίκτη μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων για να ξεδιπλώσει τη φαντασία και την τεχνική του. Γιατί αν δεν διαθέτεις την τελευταία, κρυφές μπαλιές δεν πρόκειται να βγαίνουν συχνά...

Το μόνο πρόβλημα είναι ότι δημιουργεί ανισότητες ανάμεσα σε αυτούς που διαθέτουν και σε εκείνους που δεν έχουν αναλογικό χειριστήριο, κάτι που θα ληφθεί σοβαρά υπόψη και στο επερχόμενο Grand Prix. Δεν γνωρίζω από τώρα σε τι τροποποίηση των κανονισμών θα προβούμε για να διασφαλιστεί η ισότητα, πάντως, σίγουρα να περιμένετε κάτι. Καλού κακού, οι φανατικοί με τα αναλογικά gamepads να αρχίσουν να κάνουν και μερικές προπονήσεις με το παλιό, καλό πληκτρολόγιο...



ΑΠΟ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΠΩΣ ΤΑ ΠΑΜΕ;

Το παιχνίδι διαθέτει τα κλασικά τρία επίπεδα δυσκολίας: ερασιτεχνικό, επαγγελματικό και διεθνές. Η πρώτη ενασχόλησή σας οφείλει να είναι το ερασιτεχνικό, μια και τα δύο άλλα θα σας φανούν πολύ δύσκολα για να τα δοκιμάσετε. Εκεί θα κάνετε τις πρώτες (αποτυχημένες) πάσες, θα συνηθίσετε τα καινούρια πλήκτρα χειρισμού και θα μάθετε -

πάνω απ' όλα- όταν θα σουτάρετε, η μπάλα να κατευθύνεται προς τα δίκτυα. Δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται, αφού όπως προανέφερα, εδώ ισχύει πλέον το "όπου στοχεύω, εκεί πάει η μπάλα".

Επειτα θα ακολουθήσουν τα πρώτα βήματά σας στο επαγγελματικό, όπου θα συνηθίσετε η κατοχή να είναι 70 - 30 υπέρ του υπολογιστή (και στο διεθνές έτσι θα είναι πάλι), μέχρι να μάθετε να μην πουλάτε εύκολα τη μπάλα, να διαπιστώσετε ότι το τάκλιν δεν είναι το μοναδικό πλήκτρο άμυνας και να αρχίσετε να κόβετε τις πάσες.

Ολη αυτή η πορεία μπορεί να κρατήσει από ένα δεκαπενθήμερο μέχρι και ένα-δυο μήνες (ανάλογα το πόσο συχνά ασχολείστε) και η κατάληξή της είναι το διεθνές επίπεδο δυσκολίας. Εκεί τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα και κανείς δεν μπορεί να σας εγγυηθεί τίποτα. Το κομπιούτερ θα σας ζαλίζει στις πασούλες πίσω από τη σέντρα, στις ασταμάτητες σέντρες/προωθημένες μπαλιές στα πλάγια και πολύ συχνά ο αντίπαλος επιθετικός θα φτάνει face to face με τον τερματοφύλακα. Τα γκολ θα έρχονται τη στιγμή που δεν θα τα περιμένετε, ακόμη κι από απίστευτες θέσεις, και η διεκδίκηση κάθε κεφαλιάς θα είναι μια ασταμάτητη μάχη.

Δεν μπορώ να πω ότι ο υπολογιστής αμύνεται/επιτίθεται με τον καλύτερο τρόπο. Η επίθεσή του, ειδικά, είναι αρκετά τυποποιημένη και την αλλάζει μόνο όταν τα βρει σκούρα. Ωστόσο, η τεχνητή νοημοσύνη την κάνει, τελικά, τη δουλειά της, αφού το διεθνές θα αποτελεί πρόκληση ως βαθμός δυσκολίας, ακόμη και ύστερα από αρκετούς μήνες που θα έχετε μάθει καλά το παιχνίδι. Ξέρω, άλλο να παίζεις με ανθρώπινο αντίπαλο, αλλά κι έτσι βολευόμαστε.

ΗΔΗ, ΕΕ... ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ;)

Επειτα από τόσα χρόνια βελτίωσης, η σειρά FIFA έχει φτάσει σε σημείο να έχει ήδη πολλά είδη παιχνιδιού (το λογοπαίγνιο ηθελημένο), και το πλουσιότερο όλων της σειράς είναι το FIFA 2002. Εκτός από την κλασική επιλογή του φιλικού, το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να διαλέξετε ήπειρο και ομάδα και να την οδηγήσετε από τα προκριματικά του Παγκοσμίου Κυπέλλου του 2002 μέχρι την κατάκτηση του βαρύτιμου τρόπαιου. Ολες οι ομάδες απ' όλες τις ηπείρους που έχουν προκριθεί για να συμμετάσχουν, εμπεριέχονται και είναι στο χέρι σας να τις επιλέξετε (αχ, ρε Ελλαδίτσα, τι φαρμάκια μάς ποτίζεις...).

Εκτός αυτού, μπορείτε να παίξετε στο πρωτάθλημα μιας ευρωπαϊκής χώρας. Διαλέξτε χώρα και ομάδα και "μπείτε στο χορό". Ο αριθμός των ευρωπαϊκών πρωταθλημάτων που περιέχονται, μεταβλήθηκε σε σχέση με πέρσι, αφού κάποιες χώρες αντικαταστάθηκαν από κάποιες άλλες κ.ο.κ. Αποτέλεσμα όλων αυτών των ανακατατάξεων είναι να περιέχεται π.χ. το ισραηλινό πρωτάθλημα και το K-League, ενώ το ελληνικό να είναι άφαντο!

Συνεχίζω υποθέτοντας ότι δεν σκίσατε τη σελίδα ούτε βάλατε φωτιά στο περιοδικό: Αν



Εντυπωσιακή βουτιά, έτσι; Κι όμως, κυρίες και κύριοι, όσο κι αν ακούγεται απίστευτο, ο Μορφονιός την έμαθε στον Casillas! Γεια σου, ρε Σπύρο, αίλουρε!

θέλει, λοιπόν, ένα πατριωτάκι να παίξει με μία ελληνική ομάδα, θα πρέπει να την αναζητήσει στις... υπόλοιπες (ξεκάρφωτες) ευρωπαϊκές ομάδες. Αλλά αν ψάχνει για τον Παναθηναϊκό ή για την ΑΕΚ, η έρευνά του δε θα αποφέρει καρπούς. Ο συνολικός αριθμός των ελληνικών ομάδων που συμπεριλαμβάνεται αγγίζει το αστρονομικό νούμερο των... δύο: Ολυμπιακός και ΠΑΟΚ.

Σύμφωνοι, σε ελάχιστο καιρό θα έχει κυκλοφορήσει patch που θα διορθώνει την κατάσταση (διόλου απίθανο τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχει ήδη κυκλοφορήσει), αλλά αυτή η στάση μόνο περιφρόνηση μπορεί να δηλώνει από την πλευρά των ανθρώπων της EA (μα να το έχουν συμπεριλάβει στο FIFA 2001 και να το βγάζουν στο 2002?!) και είναι σίγουρο ότι θα δυσαρεστήσει κάθε Ελληνα (κι ειδικά τους οπαδούς του τριφυλλιού!).

Τέλος, υπάρχουν κάποια ειδικά κύπελλα, όπως το EFA Trophy και το Κύπελλο Πρωταθλητριών Ευρώπης, που είναι ξεκλείδωτα και μπορείτε να ασχοληθείτε μαζί τους από την αρχή, αλλά και άλλα κρυφά, για τα οποία πρέπει να ολοκληρώσετε επιτυχώς κάποια πρωταθλήματα για να τα ξεκλειδώσετε.

Αν πάλι θέλετε να παίξετε ενάντια σε ανθρώπινο αντίπαλο, μπορείτε είτε να καλέσετε έναν φίλο σας και να παίξετε διπλό στον ίδιο υπολογιστή, είτε να συνδέσετε μέσω σειριακής θύρας δύο υπολογιστές, είτε μέσω modem, είτε μέσω του (γνωστού πλέον) matchmaker της EA. Δεν μπορείτε να πείτε, τουλάχιστον σε αυτό τον τομέα η κάλυψη είναι υπερπλήρης!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Στην αρχή ανέφερα ότι το παιχνίδι μού άρεσε πολύ. Κι όμως, το άρθρο δεν είναι γεμάτο "σιρόπια", το αντίθετο μάλιστα: Ισως έχω αναφέρει πιο πολλά ελαττώματα και προβλήματα παρά προτερήματα. Τι σημαίνει αυτό; Μήπως ότι το FIFA 2002 δεν αξίζει; Οχι, απλώς είναι τόσο διαφορετικό από τους προκατόχους του, που θεώρησα πολύ πιο σημαντικό να αναπτύξω λεπτομερώς όλες τις ειδοποιούς διαφορές και να τις σχολιάσω με τον δικό μου τρόπο, παρά να κάνω paste από προηγούμενα άρθρα όλα τα θετικά σχόλια που έχει αποσπάσει η σειρά FIFA για το εθιστικό gameplay της.

Οπως προανέφερα, ίσως ήταν η πιο δύσκολη κριτική που μου ανατέθηκε, ενώ ακόμη θεωρώ ότι η βαθμολογία που έδωσα στέκεται κάπως μετέωρη. Τούτο διότι κάποιος που θα απογοητευθεί από το FIFA 2002 αν κρίνει ότι όλες αυτές οι αλλαγές αλλοίωσαν το gameplay, δεν θα του έβαζε ούτε 80. Αλλοι, όμως, μπορεί να το λατρέψουν και να το θεωρήσουν το καλύτερο -με διαφορά- FIFA που έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής. Γι' αυτούς, λοιπόν, το 88 θα φαντάζει ελάχιστο. Τελικά, μάλλον, η γενική βαθμολογία αδικεί με τον τρόπο της και τις δύο κατηγορίες χρηστών, αλλά όχι το ίδιο το παιχνίδι. Το μόνο που ευελπιστώ είναι να μη σας μπέρδεψα. Οσοι από εσάς αποφασίσατε ότι αυτός ο τίτλος είναι φτιαγμένος για εσάς, τρέξτε να τον αγοράσετε, προπονηθείτε σκληρά και... μην ανησυχείτε, δεν χανόμαστε. Θα τα πούμε σε λίγες μερούλες στο Grand Prix 2001! Αντε και με τη νίκη!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	85

88



Best FIFA up to date!

SPIDER-MAN

Ακόμα μια ανιαρή μέρα στα "ροζ" γραφεία (τι απορείτε; Εσάς δεν σας αρέσει ο ροζ πάνθηρας;) του περιοδικού.. Εκεί, όμως, που πίστευα ότι τα πάντα οδηγούσαν σε μια ανούσια καθημερινότητα, τσουπ, συνέβη κάτι που έφερε τα πάνω κάτω...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PII 266, 64MB RAM, Win9x/ME/2000, 8MB 3D κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου

του (μεταξύ άλλων) Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Η ζωή ενός συντάκτη είναι σε πολλά σημεία όμοια με αυτήν του Spiderman. Καταρχήν, και ο συντάκτης και ο Spiderman ξυπνάνε το πρωί. Επειτα και οι δύο πρέπει να αναλαμβάνουν τα καθήκοντά τους, τα οποία πολλές φορές όχι μόνο παρεξηγούνται, αλλά μπορεί και να ξεσηκώσουν τους άλλους εναντίον τους! Ετσι, λοιπόν, και εγώ ως ήρωας (είναι παγκοσμίως αποδεκτό ότι στο αίμα μου κυλάνε τα γονίδια μεγάλων ανδρών της ανθρώπινης ιστορίας), αποφάσισα, βάσει των δημοκρατικών διαδικασιών που επικρατούν στο περιοδικό (ξυλοδαρμός, βασανιστήρια, δύο ώρες συζήτηση με τον Κάβουρα, καθημερινή διατροφή με αγγλικές σπεσιαλιτέ) να κάνω εγώ το review του Spiderman.

ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Το να μπει κανείς στο πετσί του Spiderman δεν είναι και το απλούστερο πράγμα στον κόσμο. Καταρχήν, πρέπει να έχει πλήρη γνώση τού τι και ποιος είναι ο Spiderman. Ο Spiderman είναι ο Peter Parker, ο κλασικός φλώρος του σχολείου, αδύναμος αλλά υπερβολικά έξυπνος. Πολύ κοντά στο "αμερικανικό όνειρο", ο νεαρός που όλοι κορόιδευαν κατά τη διάρκεια ενός πειράματος, δαγκώνεται από μία ραδιενεργό αράχνη, η οποία του μεταδίδει όλες τις εκπληκτικές ικανότητές της! Ετσι, λοιπόν, ο Peter Parker απέκτησε όλες τις δυνάμεις που θα είχε μία αράχνη στο μέγεθος ενός ανθρώπου! Ο έφηβος τότε Parker πέρασε από πολλά στάδια ψυχολογικής συμφόρησης. Τα προβλήματα της ηλικίας βλέπετε! Τελικά, ο Pete (χαϊδευτικά) αποφά-



Ψηλά τα κεφάλια, μάγκες!



Ο Venom έχει αστεία φυσιογνωμία, είναι όμως πολύ επικίνδυνος.

σισε να μη χρησιμοποιήσει τις δυνάμεις του για να δείρει τον εκνευριστικό "δυνατό" του σχολείου, Φλας Τόμσον, αλλά για να βγάλει λεφτά! Και τα πήγαινε αρκετά καλά ως παλαιστής, μέχρι τη στιγμή που ένας κλέφτης, τον οποίο ο Peter Parker, ως άνθρωπος-αράχνη, δεν σταμάτησε, σκότωσε τον Ben Parker, το θείο και μοναδικό "πατέρα" που γνώρισε ο Pete. Πάνω στην όλη συμφόρηση, ο Peter αποφάσισε να εκδικηθεί, πιάνοντας τον κλέφτη και παραδίδοντάς τον στην αστυνομία. Ετσι γεννήθηκε ο Spiderman. Το πώς εξελίχθηκε καθορίστηκε λίγο αργότερα. Ο νεαρός μασκοφόρος ήταν αποδεκτός ως πρότυπο από τη νεολαία σε υπερβολικό βαθμό, με αποτέλεσμα κάποιοι να τον θεωρήσουν "πληγή" για τους νέους (λέτε να είχε δαγκώσει και τον Σωκράτη καμιά ραδιενεργός αράχνη;). Ετσι, γεννήθηκε ο αντιήρωας Spiderman. Η ιστορία του εξελίσσεται εδώ και χρόνια στο "περιθώριο" του πάνθεον των υπέρ-ηρώων. Ο Spiderman είναι ο νευρωτικός underground "ήρωας" που κρύβεται από την αστυνομία και τα φώτα. Είναι ο ήρωας που "φταίει", όταν κάτι στραβό συμβαίνει στο Big Apple. Είναι ο ήρωας που έχει περάσει τις δυσκολότερες καταστάσεις από οποιονδήποτε άλλο, ο ήρωας που έχει υποφέρει περισσότερο από κάθε άλλον από την πείνα και τις κακουχίες. Ο ήρωας που έχει τους πιο ανελέητους προσωπικούς εχθρούς και μόλις λίγους -ακόμη πιο μυστήριους- φίλους.

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΚΑΙ ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ακόμα και αν κάποιος αισθάνεται αρκετά περιθωριακός ώστε να μην τον ξενίζει η ψυχολογική και κοινωνική κατάσταση του Spiderman, υπάρχουν κάποιες "κατασκευαστικές" προϋποθέσεις για να αισθανθεί άνετος μαζί του. Καταρχήν, ο Spiderman είναι από τους ευφυέστερους ήρωες που "πάτησαν" ποτέ το πόδι τους στον πλανήτη Γη. Επιστήμονας, ερευνητής, θα μπορούσε άνετα να διδάσκει σε πανεπιστήμια και να βγάζει τρελά λεφτά, αντί να διακινδυνεύει τη ζωούλα του - αλλά αυτό υποπίπτει στο ψυχολογικό προφίλ του. Αυτή η εξυπνάδα είναι το μεγαλύτερο όπλο του όταν αντιμετωπίζει τους πολυάριθμους εχθρούς του. Η ικανότητά του να σκαρφίζεται τρόπους που τον βγάζουν από δύσκολες περιπτώσεις και πολλές φορές τον οδηγούν στη νίκη, όταν τα πάντα μοιάζουν μάταια, είναι παροιμιώδης. Βεβαίως, κανένας δεν μπορεί να παραβλέψει τις σωματικές ικανότητές του. Ο Spiderman είναι κυριολεκτικά ένας άνθρωπος-αράχνη. Μπορεί να κάνει τεράστια άλματα, να κολλά και να περπατά σε τοίχους και ταβάνια, να εκτοξεύει χημικό υγρό "ιστό" από μικρές συσκευές στους καρπούς του και να τον χρησιμοποιεί για να παγιδεύει τους αντιπάλους του, αλλά και για να ταξιδεύει από κτήριο σε κτήριο. Εχει μια εκπληκτική έκτη αίσθηση που τον προειδοποιεί για κάθε κίνδυνο. Διαθέτει πολύ μεγάλη σωματική δύναμη και μπορεί να σηκώσει πολλαπλάσιο του βάρους του με μεγάλη ευκολία. Ωστόσο, το μεγάλο προσόν της φυσιολογίας του είναι η ταχύτητα και η ευκινησία του. Είναι από τους ταχύτερους ήρωες. Μπορεί να κινείται τόσο γρήγορα που δύσκολα οι αντίπαλοί του μπορούν να τον πετύχουν - ούτε και με σφαίρες! Οπότε, για να μπει κάποιος στο ρόλο, πρέπει να έχει στο μυαλό του δύο πράγματα: πρώτον, ότι ο Spiderman δεν κινείται ως φυσιολογικός άνθρωπος και, δεύτερον, ότι πρέπει να εκμεταλλεύεται τα πλεονεκτήματά του απέναντι στους αντιπάλους του. Αν σας αρέσουν μόνο τα "καθιστικά" παιχνίδια τακτικής (στρατηγικής, adventures) ή τα παιχνίδια ωμής δράσης (Quake, Max Payne), τότε μπορεί να νιώσετε άβολα με το Spiderman.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Εντυπωσιακή εξέλιξη
- Απόλυτη ευθυγράμμιση με το φανταστικό κόμιξ
- Εξωπραγματικές, μοναδικές κινήσεις
- Χιούμορ, δράση, διασκέδαση

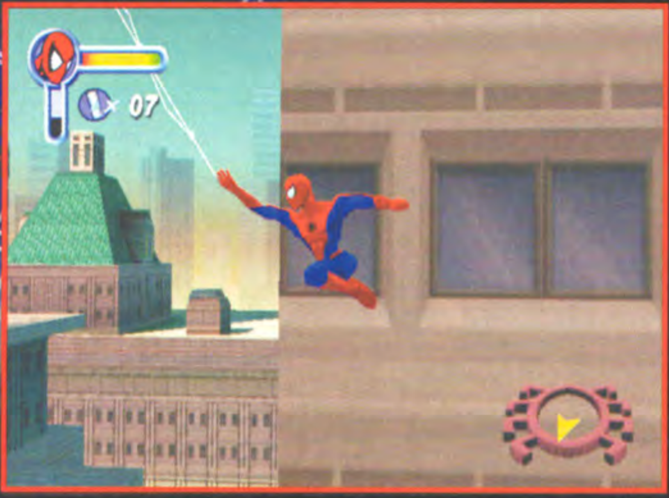
Αρνητικά

- Θέλαμε περισσότερο!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΕΛΟΣ!

Εφτασε η ώρα της κρίσης, κακομοίρηδες! Ενα από τα πρώτα πράγματα που κατανοεί κάποιος για το παιχνίδι είναι πως δεν πρόκειται για ένα "κλασικό" παιχνίδι δράσης τρίτου προσώπου, αλλά για ένα καθαρόαιμο action platform, στο οποίο, φυσικά, ο παίκτης θα κληθεί να κάνει τα πάντα για να τα καταφέρει. Το παιχνίδι αρχίζει με μια press conference, όπου ο πρώην κακός Dr Octopus παρουσιάζει ένα νέο τεχνολογικό επίτευγμα, το οποίο αξιώνει ότι θα ανοίξει νέους ορίζοντες στη ζωή των ανθρώπων. Ο Peter Parker βρίσκεται ανάμεσα στο κοινό που παρακολουθεί την press conference και βλέπει με σκεπτικισμό την "αθώα" δράση του Dr Oct. Ταυτόχρονα βρίσκεται στο σκηνικό και ο ανταγωνιστής του Peter Parker στην εφημερίδα "Daily Bugle", ο Eddie Broke, ο οποίος έχει γίνει ένα με το symbiote που φορούσε ο Spiderman για στολή πριν από χρόνια (η μαύρη στολή, που διατίθεται και στο παιχνίδι με





Τρα λα λα... τι καλά που περνάμε :)



Λίγο ακόμα και θα προλάβω να σώσω τον Jonah!

cheat). Ξαφνικά εισέρχεται στο σκηνικό ένας σωσίας του Spiderman (μην εκπλήσσεστε, αν διαβάζετε τις ιστορίες του δημοφιλούς ήρωα, θα δείτε ότι αυτό έχει γίνει πολλές φορές), ο οποίος σπέρνει τον πανικό και κλέβει την εφεύρεση του Dr Oct! Ταυτόχρονα, καταστρέφει τη φωτογραφική μηχανή του Broke, ο οποίος, φυσικά, λόγω και του ανταγωνισμού που νιώθει για τον Peter Parker, χάνει τον έλεγχο, με αποτέλεσμα το symbiote να κυριαρχήσει και να τον μεταμορφώσει στον τρομερό Venom! Αρχικά, ο Peter Parker, ο αληθινός Spiderman δηλαδή, προσπαθεί να λύσει το μυστήριο που κρύβεται πίσω από την κλοπή του μηχανήματος και, φυσικά, πίσω από την εμφάνιση του σωσία του. Οπως τον έχει διδάξει η πείρα, πάλι κάποιος προσπαθεί να τον παγιδέψει. Προτού προλάβει καν να αρχίσει, κάνει την εμφάνισή της η Μαύρη Γάτα, η -κατά την ταπεινή μου γνώμη- ωραιότερη γυναίκα που πέρασε ποτέ από τη ζωή του Peter Parker, η οποία τον προειδοποιεί ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα στην τράπεζα. Τέλεια, κάθε φορά τα ίδια! Πώς να ασχοληθεί κάποιος με την επίλυση ενός μυστηρίου όταν έχει να τρέξει για τέτοια μικροπράγματα; Ενα πράγμα που ποτέ δεν κατανόησα στις περιπέτειες του Spidey: Μέσα στο όλο χάος, πού βρίσκονται όλοι οι άλλοι σούπερ ήρωες; Ετσι, ο ήρωας "μπλαουγκράνα" (ε, αφού φοράει κόκκινο-μπλε, τα χρώματα της Μπαρτσελόνα), θα πρέπει να αντιμετωπίσει πρώτα τους αρματωμένους μπράβους που βρίσκονται στις σκεπές των ουρανοξυστών, πριν να φτάσει στην τράπεζα απ' όπου θα πρέπει να σώσει ομήρους, να τα βάλει με τρομοκράτες και να εξουδετερώσει μία βόμβα!



ΦΟΝΙΚΟ ΜΕΤΑΞΙ!

Πώς μπορεί να τα καταφέρει όλα αυτά; Είναι ...απλό; Για να δούμε! Καταρχήν, ο Spidey μπορεί να περνά από κτήριο σε κτήριο (ή γενικότερα από μέρος σε μέρος), χρησιμοποιώντας τον ιστό του και την εκπληκτική ικανότητά του να κολλά πάνω σε τοίχους και ταβάνια. Αυτό του δίνει ιδιαίτερες ικανότητες στο να πλησιάζει κρυφά τους αντιπάλους του, τους οποίους μπορεί να δείρει ή να τους παγιδεύσει με τον ιστό του. Βεβαίως, ο Spidey δεν είναι αθάνατος! Εχει μία μπάρα ενέργειας, που μόλις αδειάσει ...τέρμα το πλέξιμο! Επίσης, οι αράχνες δεν τα πάνε καλά με τη φωτιά και το νερό (εντάξει, υπάρχουν κάποια είδη αραχνών που όχι μόνο περπατάνε στο νερό, αλλά πιάνουν και ψάρια, απλώς αυτό θα το συζητήσουμε όταν πιάσω δουλειά στο National Geographic), άρα ούτε ο Spidey. Πάντως, είναι σίγουρο ότι καμία αράχνη δεν πετάει! Αρα ο Spidey δεν πρέπει να πηδά σε μέρη όπου δεν μπορεί να κολλήσει ή να πιαστεί με τον ιστό του. Α, να μην το ξεχάσω. Ούτε ο ιστός είναι άπειρος (αν και το μαύρο κοστούμι έχει άπειρο ιστό, καθώς αυτός δημιουργείται οργανικά από το symbiote). Κάτω από τη φάτσα του Spidey υπάρχει ένας μετρητής, που εικονίζει την ποσότητα ιστού που απομένει σε κάθε γεμιστήρα, καθώς και τον αριθμό των γεμιστήρων που ο ήρωας έχει στη διάθεσή του. Αν και υπάρχουν αρκετά power ups στις διαδρομές, που μπορούν να αποκαταστήσουν ενέργεια και ιστό, καλό θα είναι να μην γίνονται άσκοπες βόλτες από εδώ και από εκεί. Φυσικά, μια πόλη, όπως η Νέα Υόρκη, είναι αχανής. Μία πυξίδα στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης δείχνει την κατεύθυνση που πρέπει να ακολουθήσει ο ήρωας για να ολοκληρώσει κάθε αποστολή.

ΓΕΜΙΣΕ Ο ΤΟΠΟΣ ΖΩΥΦΙΑ

Στα 34 επίπεδα όπου εξελίσσονται οι αποστολές του παιχνιδιού, ο Spidey θα βρεθεί σε καταστάσεις που μεταφέρουν απόλυτα την ατμόσφαιρα και την αίσθηση του ομότιτλου κόμιξ. Αυτά περιλαμβάνο-

νται σε 8 βασικές τοποθεσίες στην πόλη της Νέας Υόρκης (μα καλά, όλα σε αυτή την πόλη συμβαίνουν;), όπου ο Spidey θα πρέπει να περιπλανηθεί από σκηνή σε σκηνή, από υπόνομο σε υπόνομο (έτσι είναι αυτά τα παιχνίδια, ή του ύψους ή του βάθους), σε γραφεία εφημερίδας και άλλες ρεαλιστικές και μη τοποθεσίες. Αλλά, για μια στιγμή, πού αφήσαμε τον ήρωά μας; Α ναι! Με το που καταφέρνει να σώσει όλους τους ομήρους και να εξουδετερώσει τη βόμβα (αυτό, φυσικά, γίνεται με την προϋπόθεση να τον έχετε οδηγήσει σωστά), σημαίνει συναγερμός, ο οποίος αφορά στην επίθεση του Scorpion στα γραφεία της εφημερίδας "Daily Bugle". Ο Scorpion απειλεί να σκοτώσει τον Jonah Jameson, διότι αυτός τον μετέτρεψε σε άνθρωπο-σκορπιό. Γιατί έγινε αυτό; Ο Jonah Jameson (είναι ο εκδότης) απεχθάνεται τόσο πολύ τον Spiderman, που θα έκανε τα πάντα για να τον καταστρέψει. Ετσι, υποσχέθηκε στον Scorpion δόξα και δύναμη, αλλά, τελικά, τον κατέστρεψε (ο Spiderman απέτρεψε τα σχέδια και των δύο). Τώρα, ο Spidey πρέπει να τρέξει για να προλάβει προτού ο Scorpion σκοτώσει τον Jameson, για να σώσει τον ένα εχθρό του από τον άλλο! Μη ρωτάτε γιατί το κάνει. Είναι ήρωας-φιλόσοφος! Ο Scorpion είναι πολύ εντυπωσιακός και δυνατός, αλλά ποτέ δεν θα μπορούσε να κερδίσει



Πολύ ύποπτο αυτό το ελικόπτερο... Λέτε να είναι ψεκαστικό;

το Spiderman, ειδικά όταν τον χειρίζεται ο υπέρτατος Χάρης Κλάδης (εγώ είμαι αυτός). Φυσικά, ούτε ίχνος ευγνωμοσύνης από τον Jameson, ο οποίος καταδίδει τον ήρωα στους αστυνομικούς! Τώρα ο Spidey πρέπει να ξεφύγει από το μακρύ ...χέρι του νόμου (αλήθεια, πόσοι από εσάς είδαν την ταινία "Torente"; Ασχετο...). Πρέπει πάλι να τα καταφέρει από σκηνή σε σκηνή, αλλά αυτή τη φορά, εκτός από τους οπλοφόρους ακροβολιστές, θα έχει να αντιμετωπίσει και ένα ελικόπτερο της αστυνομίας, που όχι μόνο πυροβολεί, αλλά εκτοξεύει και ρουκέτες εναντίον του ήρωα, ενώ αυτός το μόνο που μπορεί να κάνει, είναι να τρέχει και να φωνάζει... "είμαι αθώος! Δεν πήρα εγώ το μηχάνημα!"...

Η εξυπνάδα είναι το μεγαλύτερο όπλο του όταν αντιμετωπίζει τους πολυάριθμους εχθρούς του.

ΜΠΡΟΣ ΓΚΡΕΜΟΣ ΚΑΙ ΠΙΣΩ ΡΕΜΑ

Μετά κόπων και βασάνων, κατάφερα να γλιτώσω τον Spiderman από την αστυνομία - αν και πρέπει να παραδεχτώ ότι ήταν αρκετά δύσκολο. Το επόμενο βιντεάκι προϊδεάζει για το τι πρόκειται να ακολουθήσει! Σε ένα videowall, ο απαίσιος Venom, για να εκδικηθεί τον Spiderman, έχει απαγάγει τη γυναίκα του (Mary Jane) και απειλεί να τη σκοτώσει, εκτός και αν επέμβει ο ...ξέρετε ποιος! Πάνω που ο Spidey ήταν έτοιμος να τρέξει πανικόβλητος να σώσει τη Mary Jane, η Μαύρη Γάτα τον πληροφορεί ότι ο Rhino έχει παγιδέψει με κάποιου είδους μηχάνημα, το ηλεκτρικό εργοστάσιο, και απειλεί να τινάξει στον αέρα ολόκληρα οικοδομικά (και όχι οικονομικά) τετράγωνα! Χαριτολογώντας, ο Spidey, σχολιάζοντας "μα τι είναι αυτό; Οι Ολυμπιακοί Αγώνες των κακών;", τρέχει να σταματήσει τον Rhino! Ακόμα μια τρελή κούρσα για τον



Spidey! Τι εστί Rhino; Ενας γιγαντόσωμος και σκληρόπετσος τύπος, ο οποίος αρέσκεται να παίρνει φόρα (ρινόκερος γαρ) και να κουτουλά φρενιασμένα τους άμοιρους αντιπάλους του με το τρομερό κέρατό του! Βεβαίως, ο Rhino του παιχνιδιού είναι τόσο βλάκας όσο και στο κόμιξ! Ετσι, όταν παίρνει φόρα για να κουτουλήσει, ένα καλό άλμα από μέρους του Spidey μπορεί να τον στείλει να καρφωθεί στον τοίχο, οπότε, μέχρι να ξεσφηνωθεί, τις τρώει άνετα! Επίσης, είναι αρκετά βλάκας ώστε να καρφώνεται πάνω στους πυλώνες του ηλεκτρικού ρεύματος, αν τον δελεάσετε, παθαίνοντας ηλεκτροπληξία.

ΤΑ ΚΑΝΕΙ ΟΛΑ ΚΑΙ ΣΥΜΦΕΡΕΙ

Ας κάνουμε, όμως, μια μικρή παρένθεση, για να εξετάσουμε λίγο ακόμα τις δυνατότητες του ήρωά μας. Ο Spiderman, λοιπόν, μπορεί να εκτελέσει συνολικά έναν αριθμό 20 μαχητικών κινήσεων. Αυτές ποικίλλουν σε είδος και, φυσικά, ανταποκρίνονται σε διάφορους εχθρούς. Κάποιοι πρέπει να πολεμηθούν από απόσταση, ενώ άλλοι πρέπει να αντιμετωπισθούν πρόσωπο με πρόσωπο. Στις "προσωπικές" μονομαχίες, ο Spidey μπορεί να πηδά και να κλοτσά, να χτυπά με γροθιές και κλοτσιές, ακόμα και να πλέξει γάντια από ιστό, τα οποία κάνουν ισχυρότερα τα χτυπήματά του. Από απόσταση μπορεί, φυσικά, να εκτοξεύσει μπάλες ιστού, να παγιδέψει και να τραβήξει τους αντιπάλους προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, καθώς και να δημιουργήσει μια αμυντική ασπίδα από ιστό. Οι βασικές κινήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν και

Μια δεύτερη γνώμη

Είχαμε πολύ καιρό να δούμε ένα παιχνίδι που να προσφέρει πραγματική διασκέδαση. Το Spiderman, αν και δεν ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών που προτιμώ, κατάφερε να με κερδίσει από την πρώτη στιγμή. Διαθέτει εκπληκτικό animation, από τα καλύτερα που έχω δει σε αντίστοιχα παιχνίδια. Είναι απόλαυση να παρακολουθείς τον Spidey να αιωρείται στο ταβάνι, να περπατάει στους τοίχους και να εμφανίζεται κυριολεκτικά από το πουθενά μπροστά στους έκπληκτους αντιπάλους του λίγο προτού τους "περιλούσει" με τον θρυλικό ιστό του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα το παίζετε χωρίς δεύτερη σκέψη, ενώ θα περιμένετε να ξεκινήσει η αγαπημένη σας εκπομπή στην τηλεόραση ή ακόμα στην ανάπαυλα του ημιχρόνου ενός ποδοσφαιρικού αγώνα. Ενα μεγάλο μπράβο στην Activision, που μας θύμισε τις παλιές, ένδοξες εποχές του καλού gaming. Μερικά τέτοια παιχνίδια ακόμα και θα χρειαστεί να αναθεωρήσω τις απόψεις μου για τα 3D games!

Δημήτρης Ιωαννίδης



σε συνδυασμό, ώστε να καταφέρουν τρομερές επιθέσεις σε κάθε είδους αντίπαλο. Επίσης, ο Spidey μπορεί να σηκώσει αντικείμενα και να τα πετάξει σε μερικά κεφάλια.



Οταν κρέμομαι ανάποδα, σκέφτομαι καλύτερα.



Της ζήτησα να χορέψουμε και αυτή με παρέπεμψε σε γνωστό Ισπανό ποδοσφαιριστή...

ΜΙΑ ΠΑΡΕΝΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ...

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ομολογουμένως εντυπωσιακά. Το φανταστικό είναι ότι οι σχεδιαστές του παιχνιδιού απέδωσαν τέλεια τόσο το πάνθεον των ηρώων της σειράς κόμιξ όσο και το περιβάλλον της Νέας Υόρκης, με αναφορές στο κτήριο των Fantastic Four, την εφημερίδα "Daily Bugle", τα γραφεία της εταιρείας του Tony Stark (ελάτε που δεν ξέρετε τον Iron Man), στους υπονόμους του Lizard και τόσα άλλα. Οι αναπαραστάσεις των φιγούρων του ήρωα και των κακών και καλών ηρώων είναι θαυμάσιες, τόσο στο σχέδιο όσο και στις κινήσεις. Οι ενδιάμεσες σκηνές είναι εντυπωσιακές, αν και τα βίντεο είναι χοντροκομμένα σε σχέση με ό,τι έχουμε συνηθίσει στη σημερινή εποχή. Τα ειδικά εφέ δεν είναι πολυάριθμα, αλλά η ομίχλη όσο και τα εφέ φωτιάς, λάβας, νερού και πλάσματος είναι αρκετά προσεγμένα για να καλύψουν τις ανάγκες σε ένα τέτοιο παιχνίδι.

Ενα σημείο που προβληματίζει, σχετικά με τη μηχανή του παιχνιδιού, είναι η κίνηση της κάμερας. Η κάμερα δεν ακολουθεί την πλάτη του ήρωα, όπως γίνεται συνήθως σε παιχνίδια τρίτου προσώπου, αλλά αλλάζει οπτική γωνία, ανάλογα με τον τρόπο που κινείται ο ήρωας. Αρχικά, αυτό μοιάζει να μπερδεύει, καθώς ανάλογα με την κίνηση, ο ήρωας μπορεί να αποτυπώνεται από την μπροστινή, την πίσω μεριά ή και πλαγίως, μεταβάλλοντας, φυσικά, και τον τρόπο χειρισμού κατεύθυνσης. Τελικά, όμως, αν η κάμερα ακολουθούσε την πλάτη του ήρωα, το παιχνίδι θα ήταν απάνθρωπα "μπερδεψιάρικο". Φανταστείτε ότι η κάμερα θα άλλαζε απεικόνιση κάθε φορά που ο ήρωας κολλούσε σε έναν τοίχο ή στο ταβάνι ή περπατούσε ανάποδα. Τώρα απλώς αλλάζει η οπτική γωνία από την οποία βλέπετε τον ήρωα, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει πρόβλημα προσανατολισμού, απλώς χρειάζεται εξοικείωση με το χειρισμό.

ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΓΙΝΩ SPIDERMAN;

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι ασυνήθιστος. Την πρώτη φορά έπαιξα με τα πλήκτρα, χωρίς να δώσω μεγάλη προσοχή στη λειτουργία τους, με αποτέλεσμα να μην τα καταφέρω και τόσο καλά. Τα πράγματα βελτιώθηκαν πάρα πολύ με τη χρήση του joypad. Τούτο συνέβη διότι, εκτός της κατεύθυνσης, το παιχνίδι χρησιμοποιεί 9 διαφορετικά πλήκτρα για τις κινήσεις του Spiderman, κάτι που κάνει το πληκτρολόγιο μάλλον άβολο. Αρχικά, ήταν δύσκολη η περιήγησή μου και ακόμα δυσκολότερη η αντιμετώπιση αντιπάλων, ειδικά σε μεγάλους αριθμούς. Και σαν να μην έφτανε αυτό, λόγω της arcade δράσης, είναι αρκετά ασυνήθιστος ο τρόπος που ο ήρωας κινείται στο χώρο. Αν σκεφτεί κανείς ότι μέσα σε όλα αυτά πρέπει να πηδάει από κτήριο σε κτήριο πετώντας ιστό, τότε ο χειρισμός γίνεται αγχωτικός! Μόλις όμως ξεπέρασα τις "φοβίες" μου, κατάλαβα ότι ο Spiderman δεν θα ήταν ο... Spiderman, αν δεν είχε κάποιες ειδικές ικανότητες. Στην πάλη με πολλούς αντιπάλους, ο ήρωας έχει την ικανότητα να γυρίζει μόνος του προς την κατεύθυνση του αντιπάλου για να χτυπήσει. Ετσι, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το πού πρέπει να στρέψετε το joypad, απλώς πρέπει να πατήσετε τα πλήκτρα για κλοτσιά ή γροθιά. Ακόμα, ο Spiderman μπορεί να αποφεύγει εύκολα τους αντιπάλους του με μεγάλα άλματα, κερδίζοντας έτσι χρόνο για να τους χτυπήσει μετά, αν κινδυνεύει άμεσα.

Το ζήτημα με το χειρισμό δεν είναι τόσο η αντιμετώπιση των αντιπάλων όσο η κίνηση του ήρωα με τον ιστό από σκεπή σε σκεπή. Εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Ο Spiderman δεν μπορεί να πηδά αυθαίρετα, αν δεν έχει από κάπου να πιαστεί. Αλλά αν υπάρχει μπροστά κάποιο κτήριο, είναι 98% βέβαιο ότι ο ιστός θα πιάσει κάπου και ο ήρωάς μας δεν θα καταλήξει στο κενό. Βεβαίως, υπάρχουν πίστες στις οποίες ο Spiderman δεν μπορεί να πηγαίνει όπου του "καπνίσει". Στην αμέσως επόμενη πίστα μετά τον Rhino, θα πρέπει να κυνηγήσει τον Venom. Ο Venom είναι και αυτός ένας "άνθρωπος-αράχνη". Εκτοξεύει ιστό και κάνει μεγαλύτερα άλματα από αυτά του Spiderman. Ετσι, ο ήρωάς μας θα πρέπει να κάνει κινήσεις ακριβείας, για να μπορέσει να ακολουθήσει τον μαυροντυμένο κακό. Σε αυτή την πίστα έβγαλα τα μάτια μου πολλές φορές, αλλά στο τέλος τα κατάφερα, παίζοντας με



τα πλήκτρα και όχι με το joypad, καθώς ναι μεν το joypad δίνει καλύτερο έλεγχο των κινήσεων (χτυπήματα κ.λπ.), αλλά τα πλήκτρα έχουν καλύτερη ανταπόκριση στην κατεύθυνση απ' ό,τι ο "σταυρός". Οπότε συνιστάται η χρήση και των δύο, ανάλογα με την περίπτωση! Βεβαίως, στις πίστες που ο χρόνος δεν πιέζει, το joypad είναι θαυμάσιο, καθώς μπορεί να αποδώσει τέλεια το ύφος του arcade χειρισμού. Οσο για τα σημεία όπου χρειάζονται χειρισμοί ακριβείας, υπάρχει η λειτουργία στόχευσης, κατά την οποία ο Spiderman μπορεί να "λοκάρει" κάποιο σημείο και να εκτοξεύσει άνετα τον ιστό του για να κρεμαστεί και να μεταφερθεί εκεί.

Τελικά, αν έπρεπε να βγάλω ένα συμπέρασμα και να προσπαθήσω να περιγράψω με δυο λόγια το χειρισμό, θα έγραφα ότι ο Spiderman απαιτεί από τον παίκτη να μπει κυριολεκτικά στη "στολή" του. Να φερθεί ριψοκίνδυνα και να μην πολυσκέφτεται αν αυτό που θα κάνει είναι λογικό. Αυτό είναι το στοιχείο που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει!

Ο ΤΟΛΜΩΝ ΝΙΚΑ

Διαθέτοντας αρκετή φαντασία, την οποία άλλωστε το παιχνίδι αποδίδει, κατάφερα να αυτοσχεδιάσω και να φτάσω τον Venom. Δυστυχώς, το κυνηγητό δεν τελείωσε εκεί, καθώς ο Venom αλλάζει σκηνικό και κατευθύνεται προς τους υπονόμους. Εδώ ο Spiderman θα πρέπει να αντιμετωπίσει, εκτός από τους φρικιαστικούς ανθρώπους-σαύρες, το νερό και κάποια puzzles! Η δράση αλλάζει συνεχώς σκηνικό, το ίδιο και ο τρόπος αντιμετώπισής του. Ο Spiderman θα βρεθεί να πολεμάει πάνω στα βαγόνια ενός συρμού του μετρό, σε φρενήρεις ρυθμούς δράσης, που όσο πάει και γίνεται εντονότερη. Η επιτυχία βασίζεται σε ένα σωρό δράσεις, τόσο αντανακλαστικών όσο και φαντασίας. Χειρίζεστε τον άνθρωπο-αράχνη, μην το ξεχνάτε.

Ενα μελανό σημείο είναι το σύστημα save, το οποίο "κονσολίζει", με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατό το σώσιμο σε οποιοδήποτε σημείο, παρά μόνο στο τέλος κάθε μέρους μιας πίστας. Οπως και να έχει, η δράση συνεχίζεται! Κατάφερα δύο πράγματα: πρώτα να λύσω το puzzle και να σώσω τη Mary Jane και, δεύτερον, να νικήσω τον Venom! Σε αυτό το σημείο, όμως, βρέθηκα προ εκπλήξεως! Ο Spiderman συμφιλιώνεται με τον Venom, καθώς, τελικά, αποδεικνύεται ότι και οι δύο είναι θύματα πλεκτάνης! Ετσι, οι δύο άσπονδοι φίλοι ξεκινούν μία εκστρατεία εναντίον των κακών! Αυτό και αν είναι απ' τα άγραφα!

Να μιλήσουμε λιγάκι για τον ήχο; Σημείο αναφοράς στο παιχνίδι αποτελούν τα φανταστικά ηχητικά εφέ! Απίστευτες φωνητικές εξάρσεις, με ομιλίες που δένουν απόλυτα με κάθε χαρακτήρα! Ξεχωριστή παρουσία αποτελεί η φωνή του Stan Lee, ο οποίος είναι ένας από τους δημιουργούς του απίστευτου ήρωα με τα κόκκινα και μπλε. Ο Stan σχολιάζει, δίνοντας τη δική του πνοή στην ξέφρενη δράση, σε μορφή αφήγησης. Τελικά, μαζί με τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ (νερά, θόρυβοι κ.λπ.), είχα την εντύπωση ότι δεν βρισκόμουν σε ένα απλό παιχνίδι, αλλά στο πρώτο 3D περιοδικό με ήχο και εικόνα! Η μουσική δεν είναι εξαίσια, αλλά δεν παύει να συνοδεύει τη δράση με ρυθμικές techno και ambient μελωδίες.

IT IS YOUR FRIENDLY NEIGHBORHOOD SPIDERMAN

Καθώς η δράση προχωρεί, και έχοντας πλέον τον Venom ως σύμμαχο, μπορεί κάποιος να διακρίνει μια χιουμοριστική αίσθηση στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Πραγματικά, τόσο τα βίντεο όσο και οι ενδιάμεσες σκηνές αλλά και τα ηχητικά σχόλια που ακολουθούν τη δράση είναι διάχυτα από το "εξειδικευμένο" χιούμορ του κόμιξ. Οι αντίπαλοι είναι τραγικά... βλάκες και χοντρόπετσοι, ακριβώς όπως συμβαίνει στο κόμιξ! Ο Venom είναι γελοίος όταν πετάει ατάκες του στυλ "are we going to surf the Web?", αλλά και αρκετά σαρκαστικός όταν υποτιμά τον Spiderman! Ο σαρκασμός είναι ένα έντονο στοιχείο στο παιχνίδι και αυτό δείχνουν να το κατανοούν οι σχεδιαστές. Τα πάντα αποδίδονται με πολύ χιούμορ, όπως στην περίπτωση του Mysterio, του μάστορα των ψευδαισθήσεων, ο οποίος εμφανίζεται γιγάντιος απέναντι στον Spiderman. Ο προικισμένος αυτός κακός δεν έχει κεφάλι, αλλά αντ' αυτού μια γυάλα με αέριο. Τι τρομερή πλάκα, όταν, αντιμετωπίζοντάς τον, είδα ότι μέσα στο "κεφάλι" του κολυμπούσε ένα χρυσόψαρο! Κυριολεκτικά μού χύθηκαν τα γάλατα απ' τα γέλια! Για να μην αναφερθώ στην πίστα, στην οποία η Μαύρη Γάτα είναι σε ένα κελί όπου ακούγεται μία μουσική που την αναγκάζει να χορεύει ακατάπαυστα, ή στην τελευταία πίστα, όπου ο Dr Oct έχει διακοσμήσει ένα δωμάτιο με... όχι, δεν θα σας το πω! Είναι κρίμα να σας χαλάσω τις εκπλήξεις! Δεν θα μιλήσω άλλο ούτε για τα τρελά happenings ούτε για την εξέλιξη του παιχνιδιού!



"Τι εννοείς δεν κέρδισα το τζάκποτ στο Τζόκερ;"

ΞΕΜΕΙΝΑ ΑΠΟ ΙΣΤΟ...

...και δίνω ένα τέλος καθώς ήδη έγραψα πολλά. Τι μου άρεσε στο παιχνίδι; Τα πάντα. Τι θα ήθελα παραπάνω; Θα ήθελα να δω και άλλους κλασικούς κακούς, όπως οι Electro, Sandman, Vulture, Jack Latern, και, φυσικά, τον μεγαλύτερο εχθρό του Spidey, τον Green Goblin!

PC

Μια τρίτη γνώμη

Δεν έχω σκοπό να μονολογήσω με τις ώρες. Το μόνο που έχω να πω είναι ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΟ. Το θετικό με το Spiderman είναι ότι, απλώς, είναι διασκεδαστικό. Είναι από τα παιχνίδια με τα οποία "κολλάει" κανείς, χωρίς όμως να είναι απαιτητικό. Θετικά σημεία σε σχέση με ό,τι έχουμε δει τελευταία; Αίσθηση ελευθερίας, όμορφα και ευχάριστα γραφικά, πληθώρα κινήσεων και καθαρά arcade λογική. Εγώ θα το βαθμολογούσα με 95% και εύφημη μνεία, αφού έχω να διασκεδάσω τόσο με παιχνίδι από την εποχή του... Shinobi! Ολα τα παιχνίδια που μεσολάβησαν, απλώς δεν είναι arcade. Πείτε αντίο στις γελοίες προσπάθειες "κάποιων" arcade games να γίνουν adventures, RPGs και σύντομα... strategies! Arcade παιχνίδια πάντα ονομάζονταν τα απλά, "κολλητικά" και διασκεδαστικά παιχνιδάκια που όλοι μας, RPGάδες, adventurάδες, strategάδες και λοιποί συμπαθούμε ανεξαιρέτως.

Κουράφαλος Οδυσσέας

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	93

91



Επιτέλους ένα αυτούσιο arcade game!

Atlantis III
THE NEW WORLD

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Καθώς τα Atlantis είναι από τα αγαπημένα μου adventures, περίμενα το τρίτο παιχνίδι της σειράς με αρκετό ενδιαφέρον. Βλέπετε, η σειρά αυτή παιχνιδιών υλοποιεί με τον καλύτερο τρόπο την απαίτησή μου για φανταστικούς κόσμους που σε μεταφέρουν μακριά και σε μαγεύουν με τις ιστορίες που διηγούνται. Παίζοντας, όμως, το Atlantis 3 βρέθηκα μπροστά σε μία έκπληξη. Το παιχνίδι δεν είναι απλώς καλό, όπως εξάλλου περίμενα, αλλά εξαιρετικό από κάθε πλευρά. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα adventure games όλων των εποχών, ένα "διαμάντι", το οποίο δεν πρέπει να χάσει κανένας φίλος του είδους.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

CRYO INTERACTIVE
(http://atlantis.cryogame.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 333MHz, 32MB RAM, Windows 9x/Me/2000, DirectX 7.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 400MB στον σκληρό
Το παιχνίδι περιλαμβάνει 3 CDs.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Τι να πρωτοπείς για τα Atlantis; Το Atlantis: The Lost Tales κυκλοφόρησε το 1997. Τον Ιούλιο του 1997 ήταν πρώτο και τον Αύγουστο του ίδιου χρόνου δεύτερο σε πωλήσεις στη Γαλλία. Συνολικά πούλησε περισσότερα από 300.000 αντίτυπα. Θυμάμαι ότι ο Γιάννης Πατρίκος είχε ξετρελαθεί μαζί του και είχε γράψει, μάλιστα, τη λύση του στα ελληνικά με τον γνωστό, γλαφυρό τρόπο του.

Το Atlantis 2 κυκλοφόρησε τον Οκτώβριο του 1999 και πούλησε συνολικά περισσότερα από 200.000 αντίτυπα.

Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα της σειράς είναι η θεματολογία της ή, αν προτιμάτε, το σεναριακό background της. Το πρώτο Atlantis δεχόταν ότι η μυθική και απομονωμένη Ατλαντίδα βρισκόταν στον Ατλαντικό Ωκεανό, αριστερά της Αφρικής όπως κοιτάμε το χάρτη, και οι κάτοικοί της, αν και είχαν αναπτύξει πάρα πολύ την τεχνολογία τους, ζούσαν απομονωμένοι από τον υπόλοιπο κόσμο. Δεν επιτρεπόταν να έρχονται σε επαφή μαζί του, αν και τον παρακολουθούσαν με τα φοβερά αεροπλάνα που είχαν δημιουργήσει, τα οποία λειτουργούσαν με την ενέργεια που παρήγαγαν μερικοί πολύ σπάνιοι κρύσταλλοι. Ο παίκτης χειριζόταν τον Seth και ήταν σύμβουλος της βασίλισσας. Φτάνοντας στο παλάτι για να υπηρετήσει τη βασίλισσά του, μάθαινε ότι εξαφανίστηκε, ενώ όλοι οι συνοδοί της είχαν σκοτωθεί. Πίσω απ' όλα αυτά κρυβόταν μία συνωμοσία που σκοπό είχε την αλλαγή του θρησκευτικού και κοινωνικού status της Ατλαντίδας. Βασικός σκοπός ήταν να βρεθεί η εξαφανισμένη βασίλισσα Rhea.



Το Atlantis 2 εξελισσόταν πάρα πολλά χρόνια μετά το σημείο όπου τελείωνε το πρώτο της σειράς. Μία δύναμη που είχε έρθει από το Διάστημα, εμφανίστηκε στους ανθρώπους ως "The



Το φινάλε του παιχνιδιού παραμένει ένα μυστήριο.



Ο κακός του παιχνιδιού. Αμα θέλουν, σε κάνουν να φαίνεσαι σαν τον Διάβολο!

Cube" και δόθηκε στο λαό, που αργότερα έγινε γνωστός ως Ατλαντίδες. Χάρη κυρίως σ' αυτήν τη συμβολή, ο πολιτισμός της Ατλαντίδας γνώρισε μία τρομερή από κάθε πλευρά εξέλιξη. Στο νησί Spitzberg οι κάτοικοι χώρισαν τις δυνάμεις του Cube σε δύο μέρη: το ένα περιείχε τις δυνάμεις του Φωτός και το άλλο αυτές του Σκότους. Λίγο μετά, όμως, ξέσπασε ένα τρομερός πόλεμος ανάμεσα στις δύο δυνάμεις. Το Σκότος ηττήθηκε κατά κράτος και φυλακίστηκε σε μία σιδερένια κεφαλή. Οι κάτοικοι τότε αποφάσισαν, με μεγάλη πλειοψηφία, ότι για το καλό όλων έπρεπε να διαχωρίσουν τα δύο μέρη του Cube. Ορισμένοι, όμως, αρνήθηκαν και έτσι δημιουργήθηκε σχίσμα. Επειτα απ' όλα αυτά οι περισσότεροι αποφάσισαν να μετοικήσουν στο νησί Atlantis, ενώ οι αιρετικοί προτίμησαν να μετακινηθούν προς άλλη κατεύθυνση, για να εγκατασταθούν, τελικά, στη Shambhala.

Πολλούς αιώνες αργότερα ο Creon, πιστεύοντας ότι θα κυριαρχήσει με αυτό τον τρόπο, έβγαλε από το έδαφος την Κεφαλή και απελευθέρωσε τη Δύναμη του Σκότους. Στη Myria ο κεντρικός ήρωας του Atlantis 1, ο Seth, κατόρθωσε να πάρει τη Δύναμη του Φωτός μέσα του και να εξορίσει "μια για πάντα" τη Δύναμη του Σκότους.

Πολύ αργότερα οι κάτοικοι της Shambhala έγιναν οι φύλακες του Σκότους. Η Δύναμη του Φωτός πέρασε από τον Seth σε ένα από τα παιδιά του και από εκεί στους απογόνους του. Ολοι αυτοί που μέσα τους έφεραν τη Δύναμη του Φωτός ήταν ανίδεοι φορείς, ταξιδευτές που έψαχναν για κάτι το οποίο δεν μπορούσαν να προσδιορίσουν.

Οι κάτοικοι της Shambhala θα ήθελαν να ενωθούν οι Δυνάμεις του Φωτός και του Σκότους. Ηταν, όμως, σχεδόν σίγουροι ότι σε μία τέτοια ένωση η Δύναμη του Σκότους θα υπερτερούσε της αντίστοιχης του Φωτός, και γι' αυτό κρατούσαν καλά φυλαγμένη τη Δύναμη του Σκότους στη Shambhala, ενώ παράλληλα δεν έδειχναν ενδιαφέρον να αναζητήσουν τη χαμένη, αλλά όχι και ξεχασμένη Δύναμη του Φωτός.

Η δράση είναι αρκετά πλούσια, ενώ θεωρώ πολύ σημαντικό το γεγονός ότι περιέχει πολλούς πρωτότυπους γρίφους.

Στο Atlantis 2 ο παίκτης υποδυόταν τον Ten και καθοδηγούμενος από μία άγνωστη εσωτερική δύναμη, έφτανε ψηλά στα χιονισμένα βουνά, όπου έκπληκτος ανακάλυπτε ένα από τα περίφημα αστρόπλοια των προγόνων του. Μπαίνοντας σ' αυτό, ένας άγνωστος και παράξενος τύπος, που θα ήταν ο καθοδηγητής του σε όλο το παιχνίδι, τον αποκαλεί "Bearer of Light". Σκοπός του ήρωα ήταν να βρει τα έξι ειδικά κομμάτια σπάνιων πετρών, τα οποία, μαζί με έναν κρύσταλλο που υπήρχε μόνο στην χαμένη πια και βυθισμένη Ατλαντίδα, θα του επέτρεπαν να ταξιδέψει στο Διάστημα, στο μέρος από το οποίο είχε έρθει το περίφημο Cube.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Περού 2018. Ενας μυστηριώδης άντρας βρίσκει ένα από τα περιβόητα κρυστάλλινα κρανία.

2020 στην έρημο Hoggar. Μία νεαρή και όμορφη αρχαιολόγος πέφτει θύμα αυτοκινητικού δυστυχήματος με το ειδικό τζιπ της και σώζεται από έναν νομάδα της ερήμου, έναν πολεμιστή Τουαρέγκ. Η ηρωίδα μας ψάχνει μία πανάρχαια πόλη που είχαν δημιουργήσει οι αρχαίοι Αιγύπτιοι, η οποία βρίσκεται κάπου κοντά στο πηγάδι της περιοχής. Ο βασι-





ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΗΣ

Στο Internet κυκλοφορεί ένα patch του παιχνιδιού, το οποίο μπορείς να βρείς στη διεύθυνση http://www.cryo.fr/flash/support/int/support_patch.php3
Στο κάτω μέρος της σελίδας αυτής θα βρείς ένα μικρό box, που στο επάνω μέρος του γράφει: "Looking for a patch?" Σε αυτό διάλεξε το Atlantis 3 και θα σε πάει σε μία νέα σελίδα, όπου μπορείς να κατεβάσεις το patch version 2.0.
Αφού κατεβάσεις το patch αυτό, το εγκαθιστάς στο παιχνίδι σου. Υποτίθεται ότι κάνει τα εξής:
1. Βελτιώνει τη συμβατότητα με τις nVIDIA GeForce 2 και 3 κάρτες γραφικών.
2. Λύνει ένα πρόβλημα (επιστρέφει στα Windows ή παγώνει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) σε γρήγορους υπολογιστές (800MHz και +).
Αν και εγκατέστησα το εν λόγω patch, συνέχισα να αντιμετωπίζω τα ίδια προβλήματα που υποστηρίζει ότι διορθώνει. Ετσι, στην τοποθεσία όπου πρωτοξεκινάς στην εποχή των πάγων και ενώ έκανα μία περιστροφική κίνηση 360 μοιρών, το παιχνίδι "κολλούσε" τελείως και έπρεπε να κάνω reset τον υπολογιστή, ενώ αργότερα, στον κόσμο της Βαγδάτης, στο παιχνίδι όπου αντιμετωπίζεις τον dwarf, με πετούσε συνέχεια στο desktop των Windows. Ειδικά το τελευταίο ήταν πολύ εκνευριστικό, μια και συνέβη περισσότερες από 10 φορές μέχρι να κατορθώσω να κερδίσω το παιχνίδι. Η μόνη σωτηρία στο συγκεκριμένο σημείο είναι να κάνεις save σχεδόν ύστερα από κάθε κίνηση. Τέλος, αν και είχα κάνει περισσότερα από 100 saves, για άγνωστο λόγο, το παιχνίδι από ένα σημείο και μετά μου εμφάνιζε όσα saves ήθελε αυτό! Ετσι, δεν ήταν δυνατόν να αποκτήσω πρόσβαση στα saves που είχα κάνει από την αρχή του παιχνιδιού μέχρι και την ολοκλήρωση της εποχής της αρχαίας Αιγύπτου, αφού μου επέτρεπε να βλέπω μόνο τα saves από το σημείο αυτό και μετά!

κότερος λόγος του ενδιαφέροντός της για τη χαμένη αυτή πόλη έγκειται στο ότι βρίσκεται πολύ μακριά από τα εδάφη της αρχαίας Αιγύπτου, γεγονός πολύ μυστηριώδες. Ο Τουαρέγκ προσπαθεί να ελευθερώσει το πηγάδι της περιοχής από μία συμμορία ληστών που έχει στρατοπεδεύσει εκεί. Αυτό που δεν ξέρει η αρχαιολόγος μας είναι ότι, άθελά της, πρόκειται να μπλέξει σε μία πολύ μεγάλη περιπέτεια, η οποία θα την οδηγήσει στην αναζήτηση της χαμένης Ατλαντίδας.

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς γνωρίζετε την



Συζητώντας, εμφανίζονται τα διαθέσιμα topics με τη μορφή icons. Οταν συζητάτε, προσέξτε να εξαντλείτε όλες τις επιλογές κάθε icon-topic μέχρι αυτό να γίνει "διαφανές".

ιστορία των κρυστάλλινων κρανίων. Η ΕΤ2 είχε δείξει ένα εκπληκτικό ντοκιμαντέρ γύρω από την ιστορία αυτή και το τι αντιπροσωπεύει ο μύθος για τους απογόνους των Μάγιας στο Μεξικό.

Το παιχνίδι παίρνει στοιχεία απ' αυτόν το "μύθο" και τα ενσωματώνει στην ιστορία του χαμένου πολιτισμού της Ατλαντίδας. Στο manual του παιχνιδιού διαβάζουμε την εκδοχή των δημιουργών του Altantis 3 για τη σύνδεση των κρυστάλλινων κρανίων με το βασιλιά Σολομώντα, την Ιερουσαλήμ, τον Φαραώ Σωσένκ και τους κατοίκους της Ατλαντίδας που βρίσκονται πια στην περιοχή αυτή.

Τα κρυστάλλινα κρανία μπορούν να αποκαλύψουν στο ανθρώπινο είδος την απόλυτη γνώση και δύναμη. Η ηρωίδα μας πρέπει να ταξιδέψει στη χαμένη πόλη που βρίσκεται στην έρημο του Χόγκαρ, στη Σιβηρία, κατά τη διάρκεια της παλαιολιθικής εποχής και στη Βαγδάτη την εποχή του "Χίλιες και μία νύχτες". Αν τα καταφέρει, θα μεταφερθεί στη θρυλική Shambhala, όπου θα βρει το θησαυρό που κλάπηκε από τους κατοίκους της Ατλαντίδας, ο οποίος είναι πολύτιμος για το ανθρώπινο είδος.

Την ηρωίδα υποδύεται η ηθοποιός Chiara Mastroianni, η οποία της έχει δανείσει και τη φωνή. Το συνολικό αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Altantis 3 είναι κυριολεκτικά το κάτι άλλο. Οσον αφορά στη δράση, είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, ενώ τα animated sequences αλλάζουν σε προοπτική τρίτου προσώπου. Μπορείς να "τρέξεις" το παιχνίδι σε όποια από τις 3 βασικές αναλύσεις θέλεις: 640x480, 800x600 και 1.024x768.

Τα γραφικά του background είναι εξαιρετικά, με τρομερά σχέδια και πολύ ωραίους χρωματισμούς. Πρόκειται για μία από τις πιο ολοκληρωμένες δουλειές που έχω δει σε adventure game μετά τα γραφικά των Riven, Myst, Myst 3 και του Schizm. Δεν θα χορταίνεις να βλέπεις τη μία μετά την άλλη τις τοποθεσίες του παιχνιδιού. Επίσης, οι χαρακτήρες είναι από τους καλύτερους που έχω δει μέχρι τώρα σε computer game. Ολοι τους είναι 3D models και βοηθούν αποφασιστικά στο να δημιουργηθεί μία μοναδική ατμόσφαιρα.

Εκεί, όμως, όπου το Atlantis 3 κυριολεκτικά απογειώνεται είναι στα διάφορα animated sequences που περιέχει και, ευτυχώς, είναι πάρα πολλά. Ειδικά στον τομέα αυτό δεν θυμάμαι να έχω δει κάτι καλύτερο όχι μόνο στα adventure games, αλλά και γενικότερα στα computer games! Δεν υπήρξε ούτε ένα animated sequence που να μη με έκανε να το κοιτάζω σαν "χαζός". Σχεδόν όλα τα είδα από τρεις - τέσσερις φορές. Η κίνηση που υπάρχει σ' αυτά είναι εκπληκτικά ομαλή, απαλή - νομίζεις ότι παρακολουθείς μία κινηματογραφική ταινία.



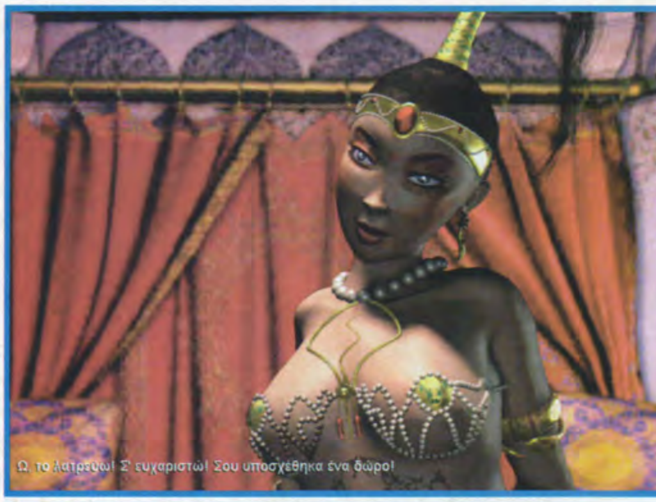
Στη μυθική Shambahla.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός και ιδιαίτερα ατμοσφαιρικός. Διαθέτει πολύ καλή background μουσική, ηχητικά εφέ που ξεχωρίζουν και εξαιρετικές από κάθε πλευρά ομιλίες. Οι τελευταίες είναι από τις πιο ατμοσφαιρικές που έχω συναντήσει σε adventure game. Η φωνή της Chiara Mastroianni είναι σχεδόν τέλεια, τουλάχιστον για τα γούστα μου. Το τονίζω αυτό διότι ένας συντάκτης του περιοδικού μού είπε ότι βρήκε τις ομιλίες απαράδεκτες, σχεδόν ερασιτεχνικές. Αντίθετα, εγώ πιστεύω ότι το Atlantis 3 είναι ένα ακόμη παράδειγμα προς μίμηση στο συγκεκριμένο τομέα. Υπάρχει τέλειος συγχρονισμός των ομιλιών με την κίνηση των χειλιών των χαρακτήρων. Αν σε αυτά προσθέσεις και το γεγονός ότι μπορείς να εμφανίζεις όλες τις ομιλίες και σε κείμενο πάνω στην οθόνη, τότε στο συγκεκριμένο τομέα το παιχνίδι βρίσκεται κοντά στο τέλειο. Τον εξελληνισμό των διαλόγων τον έχει κάνει η φίλη μου και συντάκτρια του περιοδικού για ένα φεγγάρι Αγγελική Βαξάλη,





Προσπαθώντας να κερδίσετε τον dwarf, φροντίστε να συμβουλεύεστε το χάρτη για να βλέπετε τις θέσεις σας. Αν πατήσετε πάνω στα icons του ήλιου και της σελήνης, κερδίζετε έναν επιπλέον γύρο. Αν πατήσετε στο φίδι, χάνετε.



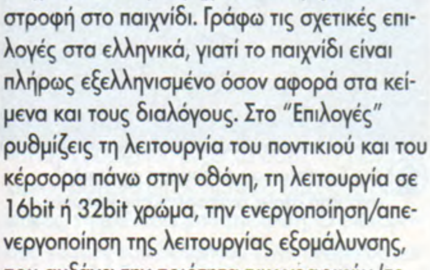
Αλλα φανταζόμαστε και άλλα, τελικά, παίρνουμε. Αδικία!

η οποία τώρα κάνει σπουδές στην Αγγλία για τους υπολογιστές και τα παιχνίδια. Η μετάφραση, όπως και στις άλλες δουλειές της (EGYPT, ΟΔΥΣΣΕΑΣ κ.λπ.), είναι εξαιρετική.

Ο χειρισμός του Altantis 3 στηρίζεται στην κλασική πια Omni 3D system engine της εταιρείας, η οποία επιτρέπει πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών σε κάθε τοποθεσία και σχεδόν 70 μοιρών κάθετη θέα προς τα πάνω ή προς τα κάτω. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλη τη διαθέσιμη οθόνη. Πατώντας το πλήκτρο Escape, εμφανίζεται το ειδικό μενού που περιέχει τις επιλογές Εξοδος από το παιχνίδι, Επαναφορά παιχνιδιού, Αποθήκευση παιχνιδιού, Ρύθμιση ήχου, Επιλογές και Επιστροφή στο παιχνίδι. Γράφω τις σχετικές επιλογές στα ελληνικά, γιατί το παιχνίδι είναι πλήρως εξελληνισμένο όσον αφορά στα κείμενα και τους διαλόγους. Στο "Επιλογές" ρυθμίζεις τη λειτουργία του ποντικιού και του κέρσορα πάνω στην οθόνη, τη λειτουργία σε 16bit ή 32bit χρώμα, την ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της λειτουργίας εξομάλυνσης, που αυξάνει την ποιότητα των γραφικών (το από κάτω σύμβολο είναι μόνο για τις εκδόσεις DVD), την επιλογή ανάλυσης ανάμεσα στις τρεις δυνατές και, τέλος, την εμφάνιση ή όχι σε κείμενο όλων των ομιλιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ειδικά το τελευταίο σάς προτείνω να το αφήσετε ενεργοποιημένο. Στο πιο αριστερό μέρος αυτού του μενού, υπάρχει η επιλογή "Γλώσσες", από την οποία μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα στην εμφάνιση όλων των κειμένων σε αγγλική ή ελληνική γλώσσα. Επιλέγοντας την αγγλική γλώσσα όλες οι προαναφερόμενες επιλογές αλλάζουν στα αγγλικά και γίνονται Exit the Game, Load a Game, Save the Game, Sound Levels, Options και Return to Game. Μακάρι να υπήρχε κάτι ανάλογο σε όλα τα "εξελληνισμένα" παιχνίδια. Από την οθόνη αυτή, επιλέγοντας το "Εξοδος από το παιχνίδι", περνάς στο "Εισαγωγικό κεντρικό menu", απ' όπου μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα σε 5 διαφορετικούς χρήστες-παίκτες. Ετσι, μπορούν 5 διαφορετικοί παίκτες να παίζουν το παιχνίδι χωρίς τα saves ή οι ρυθμίσεις του ενός να ενοχλούν τον άλλο!

Στα saves του παιχνιδιού εμφανίζονται και οι μοναδικές ενστάσεις μου στο σύστημα αυτό. Καταρχήν, το παιχνίδι δεν σου επιτρέπει να δίνεις όποιο όνομα θέλεις σε κάθε save. Σώζει αυτόματα την τοποθεσία όπου βρίσκεσαι αν επιλέξεις τη σχετική επιλογή. Θεωρώ, όμως, ως το πλέον αρνητικό το γεγονός ότι δεν έχουν ενσωματώσει στο παιχνίδι μία επιλογή με την οποία να σβήνεις όποια saves δεν χρειάζεσαι. Εξαιτίας των crashes που κάνει, σε υποχρεώνει να κάνεις συνέχεια saves και έτσι, όταν θέλεις να διαλέξεις κάποιο, γίνεται χαμός.

Στην οθόνη δράσης, κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεις το inventory του παιχνιδιού στο κάτω μέρος της οθόνης. Η κίνησή σου γίνεται όπου σου επιτρέπει ο σχετικός κέρσορας κίνησης. Τις περισσότερες φορές η κίνηση από τη μία περιοχή στην άλλη γίνεται μέσω ενός μικρού, ειδικού βίντεο, κάτι εξαιρετικά ατμοσφαιρικό. Εκτός αυτού, υπάρχουν ακόμη δύο διαφορετικοί κέρσορες, οι οποίοι αντιστοιχούν στις επιλογές για να επιδράς στα αντικείμενα (Get, Move κ.λπ.) και να μιλάς με άλλους χαρακτήρες. Στην τελευταία περίπτωση πρέπει να προσέξεις καλά το εξής: Οι σχετικές επιλογές εμφανίζονται με τη μορφή icons στα δεξιά συνήθως του συγκεκριμένου χαρακτήρα. Μία επιλογή μπορείς να την επιλέξεις πάνω από μία φορά, δίνοντας κάθε φορά άλλη



Προσέξτε καλά το λαβύρινθο και τα σημεία όπου πρέπει να βάλετε τα 4 "σημάδια".









Από τον κόσμο των πάγων στη Σιβηρία.

απάντηση. Πρέπει να εξαντλήσεις κάθε επιλογή-icon μέχρι αυτή να γίνει "διαφανής", οπότε ο συγκεκριμένος χαρακτήρας επαναλαμβάνει την τελευταία απάντησή του. Τέλος, μπορείς να προσπεράς τα animated video sequences πατώντας το πλήκτρο Escape.

Γενικά ο χειρισμός δεν θα σας προκαλέσει κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός από το ότι πρέπει να προσέχετε πολύ τόσο για πιθανές εξόδους που δεν είναι άμεσα ορατές με την πρώτη ματιά όσο και (σε μερικές οθόνες) το πού βρίσκονται κάποια αντικείμενα τα οποία μπορείς να πάρεις. Ειδικά το τελευταίο σε δύο περιπτώσεις στο παιχνίδι γίνεται ένας μικρός εφιάλτης. Θα μπορούσαν να έχουν κάνει τη ζώνη ανταπόκρισης των αντικειμένων μεγαλύτερη, ώστε να μην παιδεύεσαι για να βρεις αυτά που δεν βρίσκονται!

Το manual του Altantis 3 καλύπτει τις βασικές λειτουργίες του, αλλά και το σεναριακό background της υπόθεσης που αναλαμβάνεις. Τίποτα άλλο, όμως, πέρα από αυτό.



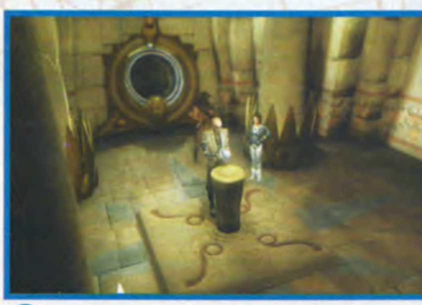
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Altantis 3, μαζί με το σενάριο, τα γραφικά, αλλά και τη μουσική, είναι από τα πιο "δυνατά" σημεία του. Πρόκειται για μία ατμόσφαιρα αναζήτησης σε άγνωστους κόσμους, που συνδυάζει το μυστήριο με την εξερεύνηση και την αγωνία. Ειδικά ο "ενδιάμεσος" κόσμος με το δελφίνι είναι εκπληκτικός. Την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού ενισχύουν τα εξαιρετικά video sequences στα οποία ήδη αναφερθήκαμε.

Η δράση περιλαμβάνει την εξερεύνηση σε 5 διαφορετικούς κόσμους-τοποθεσίες. Το πρώτο μέρος του Altantis 3 εξελίσσεται στην έρημο Χόγκαρ στη σύγχρονη εποχή. Από εδώ θα μεταφερθείς σε μία περιοχή που ανήκε στην αρχαία Αίγυπτο και, όταν ολοκληρώσεις την εξερεύνησή σου, θα επιστρέψεις στη σύγχρονη εποχή, στην αίθουσα που λειτουργεί ως πύλη προς όλους τους άλλους κόσμους. Από εδώ μπορείς να επισκεφθείς είτε τη Σιβηρία στην παλαιολιθική εποχή των πάγων είτε τη Βαγδάτη. Ενδιάμεσα θα επισκεφθείς τον κόσμο του δελφινιού (Ατλαντίδα;) τουλάχιστον τρεις φορές, ουσιαστικά μετά την ανακάλυψη ενός κρυστάλλινου κρανίου. Εκεί το δελφίνι θα σου δίνει διαφορετικές οδηγίες, για να μπορέσεις να λύσεις έναν παράξενο γρίφο-maze όταν θα είσαι έτοιμος (μετά την τρίτη επίσκεψή σου). Από εδώ θα μεταφερθείς στη θρυλική Shambhala, η οποία αρχικά παρουσιάζεται ως τοποθεσία στο Atlantis 1. Τέλος, θα επιστρέψεις στην έρημο Χόγκαρ, στη σύγχρονη εποχή, για το φινάλε του παιχνιδιού.

Η δράση είναι αρκετά πλούσια, ενώ θεωρώ πολύ σημαντικό το γεγονός ότι περιέχει πολλούς πρωτότυπους γρίφους. Κάθε κόσμος έχει τη δική του ομορφιά και δυσκολία. Περιέχει όμως μερικά μειονεκτήματα, τα οποία, αν απουσίαζαν, η δράση θα άξιζε κορυφαίο βαθμό. Καταρχήν, το φινάλε του Altantis 3 μού είναι ακατανόητο και θα είχε νόημα μόνο αν υπήρχε προαναγγελθεί κάποια συνέχειά του, στα πρότυπα του The Prophet and the Assassin.

Επειτα υπάρχουν δύο - τρία σημεία του παιχνιδιού στα οποία ψάχνεις ένα αντικείμενο και δεν το βρίσκεις με τίποτα. Μου πήρε και



Στο δωμάτιο που λειτουργεί ως "πύλη" ανάμεσα στους διαφορετικούς κόσμους.

'γω δεν ξέρω πόσες ώρες παιχνιδιού για να ανακαλύψω στην πρώτη οθόνη, στον κόσμο της αρχαίας Αιγύπτου, το ξύλινο πουλί. Δεν φαίνεται με τίποτα. Το ίδιο συνέβη αργότερα στο κόσμο των πάγων, όπου στην κεντρική σπηλιά υπάρχουν τρεις έξοδοι, οι οποίες βρίσκονται εκεί μόνο και μόνο για να σε μπερδεύουν. Και σε αυτό το σημείο είχα κολλήσει, γιατί για αρκετή ώρα νόμιζα ότι οι έξοδοι είναι μόνο δύο.

Επιπλέον υπάρχουν μερικά σημεία στο Altantis 3 που φαντάζουν τελείως παράλογα. Ετσι, στην αρχή του παιχνιδιού δεν είναι δυνατόν να εμφανίζεται μέσα στην "καρδιά" της ερήμου μία ωραία Ευρωπαία, μπροστά σε πά-



νοπλους φρουρούς, και αυτοί να συμπεριφέρονται σαν να μη συμβαίνει τίποτα. Μάλιστα μιλάς μαζί τους έστω και μία φορά, γιατί τη δεύτερη σε στέλνουν να ξαναρχίσεις το παιχνίδι. Θα ήταν πολύ πιο λογικό να προσπαθείς να πλησιάσεις τον καταυλισμό τους χωρίς να γίνεις αντιληπτός και όχι να σουλατσάρεις μπροστά τους και να μην αντιδρά κανείς.

Θετικό στοιχείο της δράσης του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι ουσιαστικά δεν σκοτώνεσαι ποτέ, αφού όποτε αυτό συμβαίνει, το ίδιο το παιχνίδι σε "ξαναβγάζει" λίγο πριν από το σημείο αυτό!

Επίσης, μερικοί γρίφοι είναι πολύ καλοί. Ξεχωρίζω αυτόν όπου πρέπει να αναπλάσεις την ιστορία του Φαραώ. Παιδεύτηκα πάρα πολύ, γιατί δεν είχα προσέξει ότι υπάρχουν επιγραφές κάτω από τις πλάκες, τις οποίες πρέπει επίσης να μετακινήσεις, ενώ στην ουσία αυτές σε καθοδηγούν για το τι πρέπει να κάνεις. Εν συνεχεία, μου άρεσε πάρα πολύ το κομμάτι στην εποχή των πάγων, όπου πρέπει να ξαναδώσεις ζωή στον εαυτό σου. Εξαιρετική ιδέα, αν και εδώ δεν ξεχωρίζω ιδιαίτερα κάποιον γρίφο (για να βρω το ακόντιο έχασα πάρα πολλές ώρες).

Ο κόσμος της Βαγδάτης έχει πέντε επίσης πολύ καλούς γρίφους. Ο πρώτος είναι το maze με τον μονόκερω που πρέπει να οδηγήσεις στην έξοδο. Ο δεύτερος είναι το παιχνίδι με τον dwarf, που είναι εξαιρετικό τόσο ως έμπνευση όσο και ως υλοποίηση. Ο τρίτος εντοπίζεται στο σημείο όπου πρέπει να βάλεις όλους μαζί τους αστερισμούς, αν και δεν είναι πρωτότυπη ιδέα. Τέλος, συναρπαστικοί είναι και οι δύο γρίφοι στο δωμάτιο του μάγου μέχρι να βρεις την μποτίλια και το πανί.

Ο κόσμος της Βαγδάτης είναι ίσως ο πιο πλούσιος του παιχνιδιού, αν και στην αρχή είναι λίγο δύσκολος μέχρι να βρεις τι πρέπει να κάνεις ώστε να μη σε πιάνει ο φρουρός δύο φορές, τη μία πίσω από την άλλη. Ο ενδιάμεσος κόσμος του δελφινιού είναι ονειρικός και μακάρι να είχε αξιοποιηθεί περισσότερο στο παιχνίδι. Η μοναδική αντίθεσή μου αφορά στο ότι δεν σου δίνεται επαρκής εξήγηση για τον κόσμο αυτό. Τέλος, ο κόσμος της Shambhala είναι ο πιο απογοητευτικός. Μικρός και με το χειρότερο γρίφο του παιχνιδιού. Το να πρέπει να μιλήσεις στους δύο χαρακτήρες με μία συγκεκριμένη σειρά εικονιδίων και χαρακτήρων δεν μπορώ να καταλάβω τι σημαντικό προσθέτει στην εξέλιξη του σεναρίου. Επίσης, δεν έχω καταλάβει γιατί αυτοί κατείχαν το υπερπολύτιμο αντικείμενο ΩΜΕΓΑ, παρ' όλο που, σύμφωνα με το σενάριο του πρώτου παιχνιδιού, αντιπροσώπευαν τον κόσμο του Σκότους!



Ελάχιστα πριν από την αναγέννηση του Φαραώ.

Σε κάθε περίπτωση και παρά τα όποια προβλήματα θα συναντήσει κανείς, το Altantis 3 είναι μία πραγματική απόλαυση και θα σας προσφέρει κυριολεκτικά μοναδικές στιγμές γνήσιου adventur-ίστικου παιχνιδιού. Μην το χάσετε με τίποτα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας προχώρησε μία φορά μπροστά. Στρίψε αριστερά και προχώρησε άλλη μία φορά μπροστά. Προχώρησε ξανά μέχρι να φτάσεις μπροστά στον καταυλισμό των ληστών. Σημείωσε ότι εδώ μπορείς να μιλήσεις μόνο μία φορά με το φρουρό. Στρίψε αριστερά 90 μοίρες και ανέβα πάνω το μονοπάτι. Προχώρησε μπροστά άλλη μία φορά και στρίψε λίγο δεξιά. Εχεις μία πανοραμική θέα του καταυλισμού και της περιοχής. Χμμ... τι είναι αυτό απέναντι; Φαίνεται σαν σπηλιά.

Γύρνα πίσω μέχρι να ξαναβρεθείς μπροστά από το φρουρό. Τώρα, προσεκτικά στρίψε δεξιά περίπου 45 μοίρες και ανέβα το μονοπάτι που βλέπεις δίπλα στα βράχια (δηλαδή μη φύγεις από το κέντρο της οθόνης). Προχώρησε και άλλο μπροστά και βλέπεις το πρώτο θεαματικό video sequence. Μετά τα video sequences προχώρησε μπροστά προς την αψίδα των βράχων. Στρίψε δεξιά και βρίσκεσαι έξω από τη σπηλιά. Μπες μέσα και προχώρησε προς το βάθος. Μπροστά από την παράξενη αυτή "οθόνη" στον τοίχο, κοίταξε κάτω στο έδαφος. Χμμμ... τι να είναι, άραγε, αυτό; Κάνε δεξί κλικ με το mouse και στο inventory σου πάρε το δίσκο και κάνε τον κλικ κάτω στον κύκλο. Κάνε πάλι δεξί κλικ με το mouse και στο inventory σου πάρε το ραβδάκι και κάνε το κλικ πάνω στο δίσκο. Φτιάχνεις μία σβούρα. Τώρα χρειάζονται αρκετές προσπάθειες για να βρεις τι ακριβώς πρέπει να κάνεις.

Πρόσεξε τα σημάδια που υπάρχουν πάνω από τον κύκλο. Παρατήρησε ότι στο καθένα από αυτά μπορείς να κάνεις κλικ με τη σβούρα. Αρίθμησέ τα από τ' αριστερά προς τα δεξιά όπως κοιτάς το μόνιτορ με 1, 2, 3, 4, 5. Για να λύσεις αυτόν το γρίφο, πρέπει να κάνεις κατά σειρά κλικ με τη σβούρα στα σημεία: 4, 1, 3, 5, 2. Αν δεν δουλέψει αυτή η ακολουθία, δοκίμασε τη 2, 5, 3, 1, 4.



Ταξιδεύοντας στον κόσμο της αρχαίας Αιγύπτου.



Ο προσωπικός οδηγός-συμβουλάτοράς σας στον κόσμο της αρχαίας Αιγύπτου. Αυτός και αν είναι φάτσα!

Ενεργοποιείς το portal στον τοίχο, μπαίνεις μέσα σ' αυτό και βρίσκεσαι σε μία αίθουσα κάπου στην ευρύτερη περιοχή της αρχαίας Αιγύπτου. Εδώ, όπως στέκεσαι, γύρνα όλο δεξιά, χωρίς όμως να προχωρήσεις καθόλου και παρατήρησε ότι ακριβώς στην πιο δεξιά από τις τρεις γωνίες της κολόνας που βλέπεις, στο έδαφος, ο κέρσορας ενεργοποιείται. Κάνε στο σημείο αυτό κλικ και παίρνεις ένα ξύλινο πουλί. Για να το βρω, έχασα πάρα πολλές ώρες παιχνιδιού, μια και πίστευα συνέχεια ότι είχα ξεχάσει κάτι! Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	97
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96
ΔΡΑΣΗ	90

96



Ενα εξαιρετικό από κάθε πλευρά adventure, το οποίο διεκδικεί τις δάφνες του καλύτερου της σειράς. Διαθέτει εξαιρετικά γραφικά, πολύ ενδιαφέρον σενάριο και πλούσια και πρωτότυπη δράση. Είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό και εθιστικό.

Microsoft Flight Simulator 2002

Τον Δεκέμβριο του 1999 είχε παρουσιαστεί μέσα από τις σελίδες του περιοδικού το Flight Simulator 2000. Ακριβώς δύο χρόνια μετά σας παρουσιάζουμε το sequel της γνωστής σειράς από τη Microsoft, το Flight Simulator 2002, το οποίο, σύμφωνα με την εταιρεία, είναι ό,τι καλύτερο έχει παρουσιαστεί στο χώρο της προσομοίωσης αεροσκαφών.

του Γιώργου "Σκιά" Κάβουρα
georkav@compupress.gr.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / **ΑΝΩΤΕΡΟ** / ΑΝΩΤΑΤΟ

Η ενασχόλησή μου με τους αεροπορικούς εξομοιωτές είναι παλιά ιστορία. Θυμάμαι τον εαυτό μου να βλέπει για πρώτη φορά το FS95 σε έναν ταπεινό Pentium γύρω στο 1996, καθώς προσπαθούσα να πετάξω ένα μονοκινητήριο Cessna πάνω από τη Νέα Υόρκη. Τα υποτυπώδη γραφικά και ο μονότονος ήχος της μηχανής του αεροπλάνου με είχαν συνεπάρει. Αργότερα, το 1998, κυκλοφόρησε το Flight Simulator 98 με κάποια πολύ καλά στοιχεία όσον αφορά στο μοντέλο πτήσης και εμφανείς διαφορές σε σχέση με το FS 95 στα γραφικά και τον ήχο. Τον Δεκέμβριο του 1999 ήταν η σειρά του FS 2000, το οποίο διέθετε επίσης πρωτοποριακά στοιχεία εξομοίωσης και καλύτερο μοντέλο πτήσης, βελτιωμένα γραφικά και πιο "αληθινό" ήχο. Ο ρεαλισμός, επίσης, του εν λόγω παιχνιδιού βρισκόταν σε πολύ υψηλά επίπεδα. Οταν, λοιπόν, πληροφορήθηκα πριν από αρκετό καιρό στο Internet ότι θα κυκλοφορούσε το FS 2002, αναρωτήθηκα τι άλλο θα μπορούσαν να προσθέσουν ώστε το παιχνίδι να γίνει ακόμα καλύτερο. Το αν η νέα έκδοση είναι, τελικά, καλύτερη από το FS 2000, μπορείτε να το διαπιστώσετε στις σελίδες που ακολουθούν.

ΤΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΕΧΕΤΕ;

Η Microsoft αναφέρει ότι το παιχνίδι θα τρέχει σε έναν απλό Pentium 2 στα 300MHz, με μια οποιαδήποτε κάρτα γραφικών στα 8MB, μνήμη 64MB και ελάχιστη χωρητικότητα στο δίσκο 650MB. Επιπλέον, η προτεινόμενη ανάλυση οθόνης είναι στα 800x600. Δοκίμασα το παιχνίδι σε ένα ίδιο με το προαναφερόμενο μηχάνημα, καθώς και σε ένα άλλο, με Pentium 3 στα 600MHz, 128MB μνήμη, ένα 1 Gigabyte ελεύθερο στο δίσκο και SB Live κάρτα ήχου. Στο πρώτο μηχάνημα το παιχνίδι σερνόταν στην κυριολεξία, ενώ στο δεύτερο παρουσίασε κάποιες διαφορές, αλλά όχι σημαντικές.

Οπως αντιλαμβάνεστε, για να ευχαριστηθείτε το παιχνίδι, θα πρέπει οπωσδήποτε να διαθέτετε υπολογιστή τελευταίας τεχνολογίας.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MICROSOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300, 64MB RAM, DirectX συμβατές κάρτες ήχου και γραφικών, 650MB ελεύθερο χώρο στο δίσκο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Δεν θα ήταν υπερβολή αν υποστήριζα ότι το παιχνίδι έχει τα καλύτερα γραφικά στο είδος του. Τα μοντέλα των αεροπλάνων είναι ρεαλιστικότατα. Δεν ήταν λίγες οι φορές που έπιασα τον εαυτό μου να τα χαζεύει, παρατηρώντας ακόμα και την παραμικρή λεπτομέρεια που έχουν αποτυπωμένη επάνω τους. Βλέπετε τα τέλεια βαμμένα χρώματά τους, τους πιλότους στα cockpits τους, τα φλαπς που ανεβοκατεβαίνουν ακολουθώντας πιστά τους χειρισμούς σας, τους τροχούς προσγείωσης - απογείωσης, τα πτερύγια των τουρμπίνων που κινούνται (στα Boeing, φυσικά), αλλά και τα ουραία πτερύγια του πηδαλίου, τα οποία ακολουθούν αρμονικά το όλο σύνολο. Το βράδυ, μάλιστα, βλέπετε τα φώτα πορείας του αεροσκάφους να αναβοσβήνουν ρυθμικά, τα φώτα προσγείωσης ή απογείωσης και τα φώτα taxi, όταν το αεροπλάνο προσγειωθεί.



Επίσης, η απεικόνιση των καιρικών συνθηκών παρουσιάζει πολλές διαφορές σε σχέση με οποιοδήποτε προηγούμενο Flight simulator. Η ηλιοφάνεια αποδίδεται με περισσότερη ευκρίνεια, ενώ εντυπωσιακό είναι το γεγονός πως θα παρατηρήσετε ακόμα και την αντηλιά να σας θαμπώνει όταν είστε στο πιλοτήριο, όπως και τη σκιά του σκάφους σας που αντανακλάται στο έδαφος. Σε περιπτώσεις κακοκαιρίας τα πράγματα δεν είναι καθόλου άσχημα, όσον αφορά στα γραφικά, βέβαια, καθώς βλέπετε τη βροχή να πέφτει στο αεροπλάνο σε οποιαδήποτε όψη έχετε διαλέξει (είτε εσωτερική είτε εξωτερική). Οι κεραυνοί, επίσης, είναι τρομακτικοί, ιδιαίτερα όταν πέφτουν κοντά στο αεροσκάφος που χειρίζεστε.

Βελτιωμένο είναι επίσης το map texture του τερέν, όπου δεν παρατηρείται καθόλου "πιξέλιασμα", κάτι που οφείλεται στις νέες κάρτες γραφικών που εκμεταλλεύεται στο έπακρο το παιχνίδι. Οι πόλεις είναι σαφώς πιο "πλούσιες" όσον αφορά στα σπίτια και τους δρόμους, ενώ κάποιες κουκκίδες που κινούνται στο έδαφος μας θυμίζουν ότι εκεί κυκλοφορούν αυτοκίνητα. Η τελευταία λεπτομέρεια φαίνεται περισ-



σότερο το βράδυ και ανάλογα πάντα με το ύψος που έχει το αεροσκάφος.

Τα αεροδρόμια, τώρα, είναι ανανεωμένα, καθώς υπάρχουν περισσότερα κτήρια, ενώ διακρίνονται μέχρι και οι κίτρινες γραμμές που σε καθοδηγούν στο διάδρομο απογείωσης/προσγείωσης, όπως και οι πύλες επιβίβασης/αποβίβασης του επιβατικού κοινού (αυτόματες φυσούνες), οι οποίες προσκολλώνται στις ειδικές πόρτες των επιβατικών αεροπλάνων.

Διαλέξτε την εξωτερική άποψη του αεροπλάνου σας και δείτε την ώρα που θα περνάτε ανάμεσα από τα σύννεφα (ενώ παράλληλα θα βρέχει, καθώς θα έχετε επιλέξει "καταιγίδα") τη βροχή να χτυπάει στα τζάμια του πιλοτηρίου και τους κεραυνούς να πέφτουν δεξιά και αριστερά (τρομερό θέαμα).

Εξίσου ρεαλιστική είναι η απεικόνιση των μνημείων ανά τον κόσμο. Στην Ελλάδα απεικονίζεται η Ακρόπολη (δείτε τη το βράδυ φωταγωγημένη), στο Παρίσι ο Πύργος του Αϊφελ, στην Αίγυπτο οι μαγευτικές Πυραμίδες... Εννοείται, βέβαια, ότι η μεγαλύτερη σχεδιαστική λεπτομέρεια έχει δοθεί στις τοποθεσίες των ΗΠΑ, κάτι φυσικό εφόσον ο τίτλος είναι αμερικανικός. Επίσης, όπως είχε προειδοποιήσει η Microsoft, μετά τα τραγικά γεγονότα της 11ης Σεπτεμβρίου, δεν υπάρχουν πια οι δίδυμοι πύργοι στο Μανχάταν της Νέας Υόρκης.

Οσον αφορά στον ήχο, δεν θα συναντήσετε σημαντικές διαφορές σε σχέση πάντα με τους προηγούμενους τίτλους. Φυσικά, υπάρχουν τα βασικά ηχητικά εφέ, όπως αυτά των μηχανών, των λειτουργιών του αεροσκάφους και του περιβάλλοντος γενικότερα (π.χ. η βροχή που ακούγεται ενώ πέφτει στις λαμαρίνες του αεροπλάνου, οι κεραυνοί που πρώτα ακούγονται και μετά τους βλέπετε στον ορίζοντα κ.λπ.), ενώ έχει προστεθεί το Real air traffic control, το οποίο δίνει περισσότερο ρεαλισμό στις πτήσεις σας. Τώρα μπορείτε να ακούτε και να βλέπετε στην οθόνη σας τις οδηγίες των χειριστών εναέριας κυκλοφορίας από τον πύργο ελέγχου του εκάστοτε αεροδρομίου, αλλά και τους άλλους πιλότους που λαμβάνουν τις απαραίτητες οδηγίες. Αν αγνοήσετε, παραδείγματος χάριν, τις οδηγίες κατεύθυνσης για τον συγκεκριμένο διάδρομο απογείωσης, δεν θα σας επιτραπεί η απογείωση ή αν δεν ακολουθήσετε τον έλεγχο κατά τη διάρκεια της πτήσης, θα σας καλούν συνέχεια μέχρι να επιβεβαιώσετε. Ενώ ήμουν σε φάση καθόδου, οι άνεμοι με πήγαιναν πιο αριστερά από το διάδρομο προσγείωσης και ζήτησα από τον πύργο ελέγχου να κάνω "go around". Ετσι και έγινε, με αποτέλεσμα να ολοκληρωθεί με επιτυχία η κάθοδος και στη συνέχεια η προσγείωση. Αλλά και κατά τη διάρκεια της πτήσης από τον έναν προορισμό στον άλλο λαμβάνετε συνέχεια οδηγίες (για αλλαγή ύψους ή πορείας). Γενικά η συγκεκριμένη λειτουργία είναι πολύ χρήσιμη και δίνει περισσότερο ρεαλισμό στην προσομοίωση.

FLIGHT SIMULATOR 2002 PROFESSIONAL EDITION

Η επαγγελματική έκδοση του παιχνιδιού, Flight Simulator 2002, Professional Edition, περιέχει ό,τι και η Standard με τη διαφορά ότι ο αριθμός των αεροπλάνων στην Professional είναι ο ίδιος με την αντίστοιχη έκδοση του FS 2000, με την προσθήκη των Cessna 208 Grand Caravan, Raytheon BE58 Baron, Cessna 208 Caravan με πλωτήρες, Cessna 172S Skyhawk SP και του Boeing 747-400. Επίσης, έχει αφαιρεθεί το Concorde, ενώ διαθέτει κάποια εργαλεία για development με τη χρήση του gMax, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στους developers να δημιουργήσουν νέα τρισδιάστατα αεροδρόμια, κτήρια κλπ. Ακόμη έχει προστεθεί εκπαιδευτής στο Flight analysis, που του δίνει τη δυνατότητα, μέσω δικτύου υπολογιστών, να δημιουργεί "περίεργες" καταστάσεις για τον πιλότο. Διαθέτει Editor του ταμπλό οργάνων, Flight dynamics editor και Handbook on-line με περισσότερα στοιχεία και οδηγίες και, τέλος, έκπτωση από τα εκπαιδευτικά βίντεο των KING SCHOOLS.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το μοντέλο πτήσης του Flight Simulator δεν περιέχει σημαντικές βελτιώσεις σε σχέση με αυτό των προκατόχων του. Τα αεροπλάνα είναι ως επί το πλείστον πολιτικά, με τη μοναδική προσθήκη ενός μαχητικού (μόνο στην professional έκδοση) του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Καταργήθηκε, όμως, το Concord που υπήρχε στο FS 2000 (λέτε για λόγους αντα-



Η πρώτη πτήση μου με τη συντροφιά του εκπαιδευτή.



Εκτελώντας μία αριστερή στροφή με σκοπό να ευθυγραμμίσω το αεροσκάφος με το διάδρομο προσγείωσης.



ΤΑ ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ...



Cessna C172 Sp Skyhawk



C 182 RG Skylane



Cessna c182s Skyline



C 208 Caravan Amphibian



C 208 Grand Caravan



Beechcraft Baron 58



Extra 300 s



Boeing 737-400



Boeing 747-400



Bell 206B JetRanger

γωνισμού των αμερικανικών κατασκευαστικών με τις ευρωπαϊκές;), ίσως λόγω του πρόσφατου ατυχήματος που είχε γίνει στο αεροδρόμιο Ντε Γκολ στο Παρίσι. Θα πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί με το χειρισμό των αεροπλάνων, αφού δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι πιλοτάρετε πολιτικά αεροπλάνα και όχι κάποιο μαχητικό τύπου F-16. Ετσι, μην αρχίσετε τις ανάποδες τούμπες με το Cessna, γιατί θα "στολάρει" και, τελικά, θα πέσει (αφήστε τους εμετούς των επιβατών που θα πρέπει να καθαρίζετε από την ταπετσαρία). Αναλογιζόμενοι μάλιστα ότι το Cessna είναι μικρό σε μέγεθος, φανταστείτε τι "παίζεται" με τα μεγαλύτερα αεροπλάνα, που θέλουν ακόμα πιο απαλές κινήσεις. Ειδικά στην απογείωση και την προσγείωση πρέπει να είστε περισσότερο συγκεντρωμένοι.

Τα αεροπλάνα χωρίζονται σε μικρά ελικοφόρα και μεγαλύτερα αεριωθούμενα. Κατά βάση τα μικρά αεροσκάφη είναι πιο ελαφριά και πιο εύκολα στο χειρισμό τους από τα μεγάλα και πιο βαριά Boeing. Τα τελευταία μάλιστα δεν είναι και τόσο εύκολο να τα πιλοτάρετε. Παίρνουν ή χάνουν απότομα ύψος, ευθυγραμμίζονται δύσκολα και ακόμα πιο δύσκολα προσγειώνονται ή απογειώνονται. Ειδικά αν συναντήσετε κακοκαιρία, με περιορισμένη ορατότητα, καταιγίδα και άνεμους δεξιούς ή αριστερούς, φαντάζει ακατόρθωτη η πολυπόθητη προσγείωση. Αυτό όμως που με γοήτευσε ήταν το υδροπλάνο, το οποίο προσθαλάσσωσα με ευκολία (σε καλές καιρικές συνθήκες). Αν το αφήσετε να επιπλέει στη θάλασσα, θα το δείτε να σκαμπανεβάζει ανάλογα με τον καιρό.

Ωστόσο, πιστεύω ότι το πιο ενδιαφέρον είναι να κυβερνήσετε ένα από τα μεγαθήρια, που ονομάζεται Jumbo 747-400, και να το οδηγήσετε με ασφάλεια στον προορισμό του. Εννοείται ότι μπορείτε να πειραματιστείτε με τις ρυθμίσεις (όσον αφορά στο ρεαλισμό), από το κράτημα του κινητήρα μέχρι τις ηλεκτρικές βλάβες στο cockpit. Συγκεκριμένα, μπορείτε να ρυθμίσετε να σταματάει ξαφνικά η λειτουργία του υψόμετρου, του οργάνου τεχνητού ορίζοντα κ.λπ. Εκεί, βέβαια, κάνετε πρώτα απ' όλα την προσευχή σας και μετά επικοινωνείτε με τον πύργο έλεγχου για τις απαραίτητες οδηγίες. Φυσικά, μπορείτε να ρυθμίσετε τις καιρικές συνθήκες ανάλογα με το πόσο "δυνατοί" πιλότοι αισθάνεστε. Μπορείτε να επιλέξετε σε συγκεκριμένο ύψος να υπάρχουν άνεμοι, κατά τόπους καταιγίδες ή βροχές, να ποικίλλουν οι νεφώσεις και η ορατότητα.



Το FS 2002 διαθέτει ίσως την καλύτερη απεικόνιση τρισδιάστατων κτηρίων που έχετε συναντήσει σε ανάλογους τίτλους.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το κεντρικό μενού επιλογών περιλαμβάνει τις εξής κατηγορίες: Getting started, Learn to fly, Create a flight, Select a flight και, φυσικά, Multiplayer. Μέσω της πρώτης επιλογής, της Getting started, σας παρέχονται κάποια βίντεο εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Σε αυτά ο John και η Martha King, οι οποίοι διατηρούν εδώ και 20 χρόνια μία σχολή εκπαίδευσης πιλοτών, σας εξηγούν τους χειρισμούς που πρέπει να κάνετε ώστε να πετάξετε τα αεροσκάφη του Flight Simulator 2002. Στη συνέχεια σας μαθαίνουν πώς να κάνετε την πρώτη ομαλή προσγείωσή σας.

Η επιλογή Learn to fly είναι από τις σπουδαιότερες, κατά την άποψή μου, αφού μέσω αυτής παρακολουθείτε μαθήματα πλοήγησης αεροσκαφών, προκειμένου να πάρετε τα ανάλογα διπλώματα. Περιλαμβάνονται τα μαθήματα Student pilot, με τον εκπαιδευτή στη θέση του συγκυβερνήτη, Private pilot, με το μονοκινητήριο, τα οποία όμως αφορούν σε πιο δύσκολες καταστάσεις, Instrument rating, όπου θα παρακολουθήσετε βασικά μαθήματα της πτήσης με όργανα, όπως το Ills approach, Commercial pilot, που προσφέρει εκπαίδευση στο Cessna δίχως τη βοήθεια του εκπαιδευτή και, τέλος, με το Airline transport pilot εκτελούνται πτήσεις με τα "μεγάλα" Boeing 737-400 σε κανονικές συνθήκες προσομοίωσης (παραδείγματος χάριν, το Visual approach).

Μέσω της επιλογής Create a flight "φτιάχνετε" την πτήση σας ανάλογα με τις απαιτήσεις σας. Μόλις την επιλέξετε, εμφανίζεται ένα μενού με επιλογές, όπως το αεροπλάνο, η τοποθεσία, ο καιρός, και για πρώτη φορά μία έξτρα επιλογή για το αν θα ξεκινάτε τις πτήσεις σας με ανοικτό το παράθυρο του air traffic control, το οποίο προτείνω να έχετε συνέχεια μαρκαρισμένο. Φυσικά, μπορείτε να μελετήσετε τις δυνατότητες κάθε αεροπλάνου (χρονολογία κατασκευής, τεχνικής φύσεως πληροφορίες) και να δείτε φωτογραφία του.

Κατά την επιλογή αεροδρομίου, παρατήρησα με λύπη μου ότι απουσιάζει το "Ελευθέριος Βενιζέλος". Αντ' αυτού υπάρχει το παλιό "Ελληνικό". Το "γιατί" δεν μπόρεσα να το καταλάβω. Ενώ οι κύριοι της Microsoft φρόντισαν να αφαιρέσουν τους δίδυμους πύργους από το "terrain" της Νέας Υόρκης, βαρέθη-





Οι καιρικές συνθήκες αποτελούν καθοριστικό παράγοντα μιας επιτυχημένης πτήσης.



Πετώντας με το C208 Grand Caravan πάνω από χιονισμένες βουνοκορφές.

καν, φαίνεται, να δημιουργήσουν το "Ελευθέριος Βενιζέλος". Κάποιος πρέπει, όμως, να τους πληροφορήσει ότι αεροδρόμια όπως αυτά που απεικονίζονται στο παιχνίδι χρησιμοποιούνται πλέον μόνο από κάποια Cessna για εκπαιδευτικούς σκοπούς, αφού από την 1η Μαρτίου 2001 έχουμε ένα σύγχρονο αεροδρόμιο. Ας ελπίσουμε ότι θα διορθωθεί αυτή η παράλειψη με κάποιο patch.

Αφού, λοιπόν, έχετε κάνει τις κατάλληλες ρυθμίσεις και έλεγχο στις check lists, είστε "Ready for take off", έτοιμοι για απογείωση δηλαδή. Επικοινωνείτε με τον πύργο ελέγχου, ο οποίος σας δίνει το ελεύθερο για τροχοδρόμηση καθώς και τον αριθμημένο διάδρομο απογείωσης. Συμβουλή: Επιλέξτε εξωτερική άποψη του αεροπλάνου σας ώστε να βλέπετε καλύτερα την τροχοδρόμηση. Αρχίζετε να κινείστε σιγά σιγά, ανεβάζοντας λίγο τη μανέτα ισχύος στο 10% με 20%, προσέχοντας πάντα να πηγαίνετε σύμφωνα με τις γραμμές taxi, αυτές που είναι με κίτρινο χρώμα. Παράλληλα ακούτε τις οδηγίες του πύργου εδάφους. Οταν φτάσετε στο διάδρομο απογείωσης και αφού ευθυγραμμισθείτε με αυτόν, φρενάρετε τελείως το αεροπλάνο. Επικοινωνείτε με τον πύργο ελέγχου για να πιστοποιήσετε ότι είστε στο σωστό διάδρομο. Ο πύργος, ύστερα από λίγο, σας δίνει το "clear for take off" και, αφού επιβεβαιώσετε, την πορεία και το ύψος που πρέπει να αποκτήσετε μετά την απογείωση. Εφτασε, λοιπόν, η ώρα της απογείωσης. Ελευθερώνετε τα φρένα με το ".", αυξάνετε διαδοχικά τη μανέτα ισχύος του κινητήρα με το F3 και με το F4 δίνετε πλήρη ισχύ (με το F2 τη μειώνετε). Με F7 κατεβάζετε τα φλας στο 10%. Αν πετάτε με Boeing, σας προτείνουμε να τα κατεβάσετε τελείως και παράλληλα έχετε το νου μας στα όργανα του πιλοτηρίου. Ενώ έχετε ταχύτητα απογείωσης, τραβήξτε μαλακά το "στικ" ή το πλήκτρο (κάτω βελάκι) προς τα πίσω. Ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες και το joystick σας (αν είναι κραδασμικό, θα νιώσετε την τροχοδρόμηση και την απογείωση), βλέπετε τη μύτη του αεροπλάνου να παίρνει σιγά ύψος, έως ότου αποκολληθεί από το έδαφος τελείως. Στη συνέχεια ανεβάζετε τους τροχούς με το (G), προσέχοντας πάντα να μη δώσετε λανθασμένη κλίση και στολάρει το αεροσκάφος (stall). Αλλάζετε πορεία (heading) ανάλογα με τις οδηγίες του πύργου ελέγχου και το ύψος που σας έχει δώσει. Εφόσον ευθυγραμμιστείτε, γυρίζετε στο Departure για τις περαιτέρω οδηγίες και συνεχίζετε την πτήση σας. Καθ' όλη αυτή τη διαδικασία ακούτε και βλέπετε το Real air traffic control.



Εκτός από τις πτήσεις που δημιουργείτε εσείς, μπορείτε να επιλέξετε, περισσότερο για εμπειρία και εκπαίδευση, μια έτοιμη πτήση από τα λεγόμενα "adventures" σενάρια. Πρόκειται για κάποιες αποστολές που επιλέγετε από την επιλογή Select a Flight, κάποια "ταξιδάκια" τα οποία είναι σε πραγματικές καιρικές συνθήκες και με full ATC. Επιπρόσθετα, έχουν συμπεριληφθεί όλες οι έτοιμες πτήσεις του Flight Simulator 2000. Εγώ προτίμησα να ταξιδέψω από το αεροδρόμιο της Σάμου προς το "Ελληνικό", με ένα Boeing 737-400. Η πτήση διήρκεσε περίπου τριάντα λεπτά εν μέσω κακοκαιρίας, ανέμων, βροχόπτωσης και, φυσικά, κεραυνών (όλα τα καλά στην πίστα). Κατά την προσγείωση, όμως, κάπου τα έκανα λίγο θάλασσα και καρφώθηκα στα χωράφια αντί να προσγειωθώ στο Ελληνικό. Πάλι καλά που δεν κολυμπήσαμε κιόλας. Τέλος πάντων, η προσπάθεια μετράει.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Flight Simulator 2002, είναι κατά την άποψή μου, ο πληρέστερος εξομοιωτής του είδους, αναμφίβολα πρώτος και με διαφορά στην κατηγορία του, αν και με κάποιες ελλείψεις, οι οποίες περιμένω στην επόμενη έκδοση να έχουν συμπληρωθεί. Διαθέτει αεροπλάνα ανανεωμένα ως προς το σχεδιασμό τους (με νέα προσθήκη αυτήν του υδροπλάνου), αρκετά καλά γραφικά, πλούσιο ήχο και ένα νέο hit, το Real air traffic control, το οποίο προσθέτει πολλά στην προσομοίωση. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΑΝΤΟΧΗ	87

90



Εξαιρετικός προσομοιωτής με υψηλές απαιτήσεις αλλά και με αυξημένο επίπεδο δυσκολίας.

End Of Twilight

Vikings, Valhalla, Odin, Asgaard είναι μερικά μόνο από τα ονόματα που συναντάμε στις ιστορίες που βασίζονται στη σκανδιναβική μυθολογία, οι οποίες συνεχίζουν να κρατούν το ενδιαφέρον των παικτών με τη δύναμη και το πάθος τους και να τους ταξιδεύουν σε κόσμους ξεχωριστούς. Σε αυτές οι βάρβαροι ήρωες "στραγγίζουν" τη ζωή μέχρι την τελευταία σταγόνα, χωρίς να νοιάζονται για τη φιλοσοφία και τη μεταφυσική. Σε μια παρόμοια ιστορία βασίζεται ο καινούριος και πολλά υποσχόμενος τίτλος της New Media Generation, End of Twilight.

του Νίκου "psyman" Καραδήμα
psyman79@hotmail.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Μόλις έπεσε στα χέρια μου το End of Twilight, ένα κύμα αισιοδοξίας αλλά και περιέργειας με πλημμύρισε χωρίς να ξέρω το λόγο. Από τη μία, το επικό όνομα του τίτλου, από την άλλη, η παντελώς άγνωστη, σε εμένα τουλάχιστον, New Media Generation (NMG) κατάφεραν να μου δημιουργήσουν την αίσθηση του αγνώστου. Η έκπληξή μου, δε, ήταν μεγάλη όταν μέσα από τις πληροφορίες που συνέλεξα από το Internet, έμαθα ότι επρόκειτο για turn-based RPG που βασίζεται στη σκανδιναβική μυθολογία και συγκεκριμένα στους βόρειους θεούς, δημιουργημένο από ρωσική εταιρεία παραγωγής.

Ξαφνικά ξύπνησε ο Viking μέσα μου, πήρα το πολεμικό πελέκι μου και έσπευσα να συναντήσω τους αρχαίους προγόνους μου στη Valhalla, όπου οι γενναίοι δεν πεθαίνουν ποτέ.

THE HALLS OF VALHALLA

Τα χρονικά περιγράφουν την περίοδο αυτή με μαύρα γράμματα, όταν ο μεγάλος πόλεμος των θεών κατέληξε στην πτώση της περιοχής όπου ζουν αιώνια οι μεγάλοι πολεμιστές και ήρωες, της Valhalla, στη γη των θνητών, αποκόπτοντάς την παράλληλα από την Asgaard, τη γη των αθανάτων και σπάζοντάς την σε πολλά κομμάτια-νησιά αιωρούμενα στην ατμόσφαιρα.

Ο Odin και ο Fenris (όπως λέμε ο καλός και ο κακός) θέλησαν να συναρμολογήσουν τα κομμάτια της Valhalla, ο καθένας για τους δικούς του σκοπούς. Ο μεν Odin για να ξαναγυρίσει στην Asgaard, ο δε Fenris για να κυριαρχήσει, δημιουργώντας τη δική του αυτοκρατορία. Οι δύο θεοί έχουν να αντιμετωπίσουν τα "πνεύματα" από τα στοιχειά και τα διάφορα τέρατα που γεννήθηκαν από την πτώση, χρησιμοποιώντας όποια εξωτερική βοήθεια βρουν διαθέσιμη. Ο Odin θα στρατολογήσει τρεις θνητούς πολεμιστές (οι κεντρικοί ήρωες του παιχνιδιού), με τους οποίους θα προσπαθήσει να καταστρέψει τις πύλες των elements, με τις οποίες συνδέονται τα νησιά με τη γη των θνητών, και να αποτρέψει την πραγματοποίηση των πονηρών σχεδίων του Fenris. Επιστροφή δεν υπάρχει για τους θνητούς πολεμιστές, παρά μόνο η ελπίδα για μια αιώνια ζωή στην Asgaard. Η δράση του παιχνιδιού μάς τοποθετεί στα κομμάτια-νησιά της Valhalla, με τους μυστήριους κόσμους και τους μυθικούς ήρωες να συνυπάρχουν με κοινούς γήινους τόπους και περιβάλλοντα. Δεν γνωρίζω κατά πόσο το σενάριο του End of Twilight στέκει ιστορικά και αν βασίζεται πιστά στη σκανδιναβική μυθολογία, το σίγουρο, πάντως, είναι ότι δημιουργεί την κατάλληλη διάθεση για role playing μέχρι τελικής πτώσης.



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
NEW MEDIA GENERATION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II, Windows 98/2000, RAM 64MB, DirectX 7, 3D κάρτα γραφικών 8MB, κάρτα ήχου

ΓΡΑΦΙΚΑ

Η αρχική αίσθηση που μου άφησε η γραφική απεικόνιση του παιχνιδιού ήταν απλώς ικανοποιητική. Ως μηχανή γραφικών δεν είχε να επιδείξει τίποτε το αξιοπρόσεκτο, αφήνοντας στην άκρη οποιαδήποτε υπόνοια χρησιμοποί-



Πείτε μου, δεν είναι οι πιο χαριτωμένοι σκελετοί που έχετε δει;



"Να μπορούυουσα στα σύνεφααααααα..."

ησης περίπλοκων τεχνικών όπως FSAA, T&L, Bump Mapping. Από την άλλη, η μη χρησιμοποίηση όλων αυτών των τεχνικών τής επιτρέπει να χαρακτηριστεί αρκετά "ελαφριά", ούτως ώστε να αποδίδει άνετα και σε πιο αδύναμα συστήματα, κάτι που μάλλον είχαν στο μυαλό τους οι άνθρωποι της New Media Generation (NMG). Βέβαια, όπως θα διαπιστώσετε και οι ίδιοι, τελικά δεν είναι και τόσο άσχημη μηχανή, απεναντίας, θα τη χαρακτήριζα λειτουργικότατη και καλογραμμένη, καλύπτοντας με χαρακτηριστική άνεση όλες τις ανάγκες του gameplay.

Για να γίνω πιο σαφής, θα ξεκινήσω από το modelling των χαρακτήρων. Σίγουρα έως έναν βαθμό, αυτό καταφέρνει να ικανοποιήσει ως προς την ποικιλία των units, μια και σε κάθε επίπεδο θα συναντάτε τελείως διαφορετική γκάμα αντιπάλων. Βέβαια, εντοπίζονται κάποια σημαντικά μειονεκτήματα, όπως ο αριθμός πολυγώνων που χρησιμοποιείται σε όλα τα μοντέλα, ο οποίος είναι πενιχρότατος για τα σημερινά δεδομένα, φέρνοντάς μας στο νου γραφικά δείγματα της εποχής που τα 3D γραφικά έκαναν τα πρώτα βήματά τους. Εξαιτίας του μικρού αριθμού των πολυγώνων έχουμε άκομψα μοντέλα, χωρίς επαρκή λεπτομέρεια στις υφές (textures) που τα ντύνουν, με απότομη και ψεύτικη κίνηση (animation), εξαφανίζοντας έτσι όποια ίχνη αληθοφάνειας ήθελαν να δώσουν οι γραφίστες της NMG.

Ως προς τους υπόλοιπους τομείς των γραφικών, σημάδια βελτίωσης παρατηρούνται στη γενική εμφάνιση των επιπέδων καθώς και στην ποικιλία του περιβάλλοντος, μια ποικιλία που δεν συναντάται μόνο από επίπεδο σε επίπεδο, αλλά πολλές φορές και μέσα στο ίδιο επίπεδο. Θα βρεθείτε να περιπλανιέστε σε πυκνά δάση, σκοτεινούς βαλτότοπους και υποχθόνιες λίμνες, ενώ θα μάχεστε για τη ζωή σας στους πρόποδες ηφαιστείων και σε αιωρούμενα κάστρα. Ωστόσο, οι εκάστοτε πίστες, ανάλογα με τη θεματολογία τους, βρίθουν από κάθε λογής αντικείμενα. Λόγου χάρη, στις δασικές περιοχές, εκτός από τα δεκάδες υπάρχοντα δέντρα, θα δείτε θάμνους, φυτά, ποτάμια που καταλήγουν σε καταρράκτες, πτηνά να πηγαινοέρχονται κ.ά.

Επίσης, θα σας εντυπωσιάσει το φόντο κάθε πίστας. Επειδή οι περιοχές βρίσκονται πάνω από το έδαφος (κάτι σαν αιωρούμενα νησιά), θα χαζεύετε πέρα, μακριά στον ορίζοντα, τις χιονισμένες κορυφές των βουνών, τις βαθιές καταπράσινες πεδιάδες και την ατμοσφαιρικότατη απεραντοσύνη, ενώ όλα καλύπτονται από ένα λεπτό στρώμα ομίχλης. Πραγματικά πολύ αξιόλογη δουλειά.

Τα εφέ, με τη σειρά τους, δείχνουν αρκετά ρεαλιστικά, ξεχωρίζοντας αυτά της φωτιάς, τα οποία είναι από τα πιο αληθοφανή που έχω δει τελευταία σε παιχνίδι. Επίσης καλή δουλειά έχει γίνει και στα εφέ των spells, όχι τίποτα το ιδιαίτερο, απλώς μπορούν να χαρακτηριστούν καλαίσθητα και λειτουργικά.

ΗΧΟΣ

Είτε από κάποια φλασιά (λέγε με bug) που έφαγε είτε για κάποιον άλλο, άγνωστο λόγο, δεν κατάφερα να ακούσω τα μουσικά κομμάτια του παιχνιδιού. Ψάχνοντας το φάκελο του παιχνιδιού, όμως, βρήκα μερικά και ακούγοντάς τα στον winamp κατάφερα να σχηματίσω κάποια εικόνα. Αν και προσδίδουν πολύ καλή επική ατμόσφαιρα, δεν καταφέρνουν να διακριθούν, μια και είναι πολύ μικρά σε διάρκεια. Από πληροφορίες που συνέλεξα από το Internet, υποψιάζομαι ότι η τελική έκδοση θα εμπλουτιστεί με περισσότερο και ποιοτικότερο μουσικό υλικό, οπότε η όποια προσπάθεια κρητικής από μέρος μου θα ήταν άδικη για το παιχνίδι. Πάντως, από τα δείγματα που άκουσα φαίνεται ότι βρίσκονται σε καλό δρόμο οι μουσικοί της NMG.

Ευτυχώς με τα ηχητικά εφέ δεν υπήρξε παρόμοιο πρόβλημα, αντιθέτως ακούγονταν όλα τέλεια. Από τους επιθετικούς και αμυντικούς ήχους των μαχών μέχρι τον ήχο της φωτιάς και τις κραυγές των ετοιμοθάνατων αντιπάλων, όλα δείχνουν να λειτουργούν άριστα ως προς την πιστότητα και ποσότητά τους. Λίγο στην ποιότητα χαλάνε τα πράγματα, αλλά ας μην τα θέλουμε όλα δικά μας. Ούτως ή άλλως, στα μικρά ηχεία του υπολογιστή δεν θα ακούσετε το παραμικρό ηχητικό πταίσμα, χωρίς να περιμένετε βέβαια Dolby Surround αποτελέσματα.



TURN BASED ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ

Το End of Twilight, όπως θα καταλάβατε, ανήκει στην κατηγορία των παλιών, κλασικών, turn based RPGs, με τους μαχητές να κινούνται ανά τετράγωνο, έχοντας σε κάθε γύρο συγκεκριμένο αριθμό action points να δαπανήσουν, είτε για να πολεμήσουν είτε για να κινηθούν στο terrain.

Το παιχνίδι στο σημείο αυτό προωθεί ένα πρωτότυπο σύστημα: τα στοιχεία ("elemen-

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Τεχνητή νοημοσύνη
- Ευχάριστο gameplay
- Καλογραμμένη μηχανή γραφικών
- Επικό σενάριο
- Πολλά πρωτότυπα στοιχεία

Αρνητικά

- Μικρά μουσικά θέματα
- Άσχημο modelling
- Μεγάλη δυσκολία



Η σπεσιαλιτέ της ημέρας είναι βάρβαρος ψητός στα κάρβουνα.



Το αρκετά λιτό αλλά ατμοσφαιρικό main menu του παιχνιδιού.

ts"). Συνολικά υπάρχουν τέσσερα elements, απ' όπου πηγάζουν οι δυνάμεις των ηρώων σας αλλά και των αντιπάλων: η φωτιά, το νερό, το δηλητήριο και η πέτρα. Κάθε πίστα αποτελείται από δύο elements, από τα οποία το ένα είναι πάντα η πέτρα. Το δεύτερο εξαρτάται από τη θεματολογία της εκάστοτε πίστας. Αν, δηλαδή, υπάρχει κάπου ένα ποτάμι, μόλις μπείτε σε αυτό, αυτομάτως παίρνετε τις ιδιότητες του νερού, οι οποίες παύουν να υφίστανται από τη στιγμή που θα βγείτε από το ποτάμι και πατήσετε στη γη, οπότε πλέον παίρνετε τις ιδιότητες της πέτρας. Η στρατηγική έγκειται στη σωστή χρήση και εκμετάλλευση των elements, αφού θα έχετε συνέπειες από τη μακρόχρονη χρήση τους. Για παράδειγμα, αν μείνετε για περισσότερους από τρεις γύρους στο νερό, θα παγώσετε και τα action points σας θα μειωθούν δραματικά, ενώ με τη φωτιά και το δηλητήριο θα χάνετε σε κάθε γύρο από λίγα health points. Πρωτότυπη ιδέα, αλλά δυστυχώς όχι αψεγάδιαστη. Αισθάνθηκα ότι ο σχεδιασμός των πιστών με περιόριζε σε κάποιες στρατηγικές, μη δίνοντάς μου την απαραίτητη ελευθερία για τυχόν πειραματισμούς. Θα μπορούσα να πω ότι μερικές πίστες ολοκληρώνονται μέσα από αυστηρά προκαθορισμένο αριθμό κινήσεων. Κρίμα!

Συμπερασματικά, η χρήση των elements αποτελεί καλή ιδέα, παρά τα όποια σοβαρά ψεγάδια της, προσφέροντας αρκετά μεγάλο βάθος στο gameplay και νέες προκλήσεις στους παίκτες που θα θελήσουν να δοκιμάσουν τη "γεύση" του End of Twilight.

ΑΝΤΟΧΗ

Το παιχνίδι αποτελείται από 12 πίστες-αποστολές. Μπορεί αρχικά να σας φαίνονται λίγες, αλλά η μεγάλη δυσκολία τους θα σας κρατήσει προσκολλημένους μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Οπως θα παρατηρήσετε, όλες οι πίστες, καλώς ή κακώς, είναι διαθέσιμες από την αρχή. Ετσι, από τη μια, θα μπορείτε, όταν σας κουράζει μια πίστα, να περνάτε κατευθείαν στην επόμενη, κάτι που προσφέρει μεγάλο ενδιαφέρον, στην αρχή τουλάχιστον, στους βιαστικούς. Από την άλλη, όμως, χάνονται η περιέργεια και το όποιο μυστήριο έχει να προσφέρει το σενάριο, προκαλώντας με αυτό τον τρόπο μεγάλα κενά στην πλοκή και δυσκολεύοντας το παιχνίδι ακόμα περισσότερο. Πάντως, το καλύτερο θα ήταν, αν δεν είστε ανυπόμονοι (ή δεν έχετε να γράψετε κάποιο άρθρο), να τις πάρετε με τη σειρά, αφήνοντας έτσι να ξεδιπλωθεί η επική χροιά του παιχνιδιού. Υπάρχει, βέβαια, και η πιθανότητα στην τελική έκδοση να βρείτε κάποιο κλείδωμα και να μην μπορείτε να μπαινοβγαίνετε όπου και όποτε θέλετε. Ιδωμεν, λοιπόν.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Αλλο ένα θετικό στοιχείο του End of Twilight είναι η ποικιλία που υπάρχει στα objectives των αποστολών. Εκτός από τα κλασικά "βρες την έξοδο της πίστας και σκότωσε όλα τα δύσμοιρα τέρατα που θα τολμήσουν να σου κλείσουν το δρόμο", στο διάβα σας θα πέσετε επάνω σε πιο πολύπλοκες καταστάσεις, όπως το να βρείτε κάποιο αντικείμενο και να το επιστρέψετε στον κάτοχό του, να συνοδέψετε κάποιον σύντροφό σας ή να σώσετε κάποιον μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, ή, τέλος, να αμυνθείτε από τις ορδές του αντιπάλων μέχρι ενός χρονικού ορίου. Επειδή κάθε αποστολή έχει διαφορετικές απαι-



τήσεις όσον αφορά στη στρατηγική και τις τακτικές που θα ακολουθήσει ο παίκτης, θα πρέπει να είστε σε συνεχή ετοιμότητα και εγρήγορση, υποβάλλοντας σε διαρκή πίεση τα εγκεφαλικά κύτταρά σας.

Ως παράδειγμα, θα ήθελα να σας αναλύσω την πρώτη αποστολή. Πρωταρχικός σκοπός σας είναι να βρείτε μία ασπίδα. Εξερευνώντας την περιοχή, θα βρείτε αγριόχοιρους που δεν σας επιτίθενται εάν δεν τους επιτεθείτε εσείς πρώτοι. Πιο κάτω θα βρείτε έναν χωρικό, ο οποίος για να σας δώσει τις κατάλληλες πληροφορίες για την ασπίδα που ψάχνετε θα πρέπει να σκοτώσετε το τεράστιο φίδι που



Λίγο πριν να αρχίσει μια πολύ ενδιαφέρουσα συζήτηση.



Ο κύριος Fenris ποζάρει στο φακό του "PC Master".

υπάρχει στον κήπο του. Επειδή το φίδι ζει μέσα στη γη, θα πρέπει να το δελεάσετε με κάτι για να βγει έξω. Αυτό το κάτι δεν είναι άλλο από έναν αγριόχοιρο (αν έχετε αφήσει κανέναν ζωντανό). Αφού τον θυμώσετε για τα καλά, θα πρέπει με κάποιον τρόπο να τον φέρετε κοντά στη φωλιά του φιδιού. Καθώς το φίδι θα είναι απασχολημένο με το μεζέ που του προσφέρατε τόσο απλόχερα, θα το σκοτώσετε ανενόχλητοι. Μπορεί να ακούγεται εύκολο, αλλά από τη σκέψη μέχρι την πράξη είναι πολύ μεγάλος και δύσκολος ο δρόμος, αφού θα πρέπει να έχετε υπόψη σας: πρώτον, ότι κινείστε ανά τετράγωνα, κάτι που θα σας φέρει αρκετά εμπόδια, και, δεύτερον, ότι ο αγριόχοιρος θα πρέπει να έχει αρκετή ενέργεια ώστε να αντέξει για όσο το δυνατόν περισσότερους γύρους τις επιθέσεις του φιδιού.

Οπως θα καταλάβατε, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά, ακόμα και για τα κατανοητά objectives, και θα πρέπει να καταναλώσετε αρκετή φαιά ουσία για να τα καταφέρετε. Αρκεί να σας πω ότι μερικές αποστολές με παίδευαν για αρκετές ώρες, για να καταλάβετε ότι το ταξίδι σας για την Asgaard δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση.

ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΦΥΡΙ ΚΑΙ ΤΟ ΑΜΟΝΙ

Οπως βρέθηκε στη Μόρια ο αξιαγάπητος Φρόντο, ανάμεσα στο σφυρί και το αμόνι, κάπως έτσι θα βρεθείτε και εσείς στο End of Twilight. Μόνο που δεν θα έχετε διαθέσιμο κανένα αλυσιδωτό θώρακα από Μίθριλ για να σας σώσει από τα τέρατα του παιχνιδιού. Αν δεν καταλάβατε έως τώρα τίποτα από τα προαναφερόμενα (καλό θα ήταν να διαβάζατε και λίγο Tolkien), να σας επισημάνω ότι αναφέρομαι στη δαιμονικά έξυπνη τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων σας. Πρόκειται για τον καλύτερο τομέα του παιχνιδιού, στον οποίον έριξαν το μεγαλύτερο βάρος οι προγραμματιστές της NMG. Θα τρίβετε τα μάτια σας γι' αυτά που θα δείτε στην οθόνη του υπολογιστή σας, μια και για πρώτη φορά θα βρεθείτε νοητικά κατώτεροι από τη CPU. Οσο καιρό έπαιζα το παιχνίδι, ποτέ δεν παρατήρησα κάποια λανθασμένη ή βεβιασμένη κίνηση από πλευράς υπολογιστή, στήνοντας πάντα τέλεια τις μονάδες του απέναντι σε όλες τις τακτικές μου. Θα εκμεταλλεύεται πάντα την αριθμητική υπεροχή του, θα προσπαθεί να σας περικυκλώσει όποτε είναι εφικτό, θα χειρίζεται τα elements με περισσή σοφία και, γενικά, θα κάνει ό,τι περνάει από το χέρι του για να σας κάνει να νιώσετε χαζοί και άβολα απέναντί της. Το παραμικρό λάθος σας ισοδυναμεί με ταπεινωτική ήττα. Πραγματικά, έχει γίνει έξοχη δουλειά και πριν να προλάβετε να με χαρακτηρίσετε μαζοχιστή, να σας πω ότι μπορεί το υψηλό A.I. να αυξάνει τη δυσκολία του παιχνιδιού, από την άλλη, όμως, βοηθά στο να διατηρηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη για μεγάλο χρονικό διάστημα.

ΕΝΑΣ ΜΙΚΡΟΣ VIKING ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ

Το End of Twilight με εξέπληξε ευχάριστα και παρά τις όποιες αδυναμίες που παρατήρησα στα γραφικά και το gameplay, κατάφερε, τελικά, να μου χαρίσει πολλές ευχάριστες ώρες ψυχαγωγίας, παρασύροντάς με στον υπέροχο κόσμο του. Εναν κόσμο βασισμένο στο έπος της σκανδιναβικής μυθολογίας,



Εδώ διαλέγουμε την επόμενη αποστολή στην οποία θα λάβουμε μέρος.

εμπλουτισμένο με φοβερούς θεούς, μυστικιστικές περιοχές, μυθικούς ήρωες, σκοτεινά πλάσματα και μυστήριες δυνάμεις, έναν κόσμο ικανό να τραβήξει το ενδιαφέρον των παικτών από την πρώτη στιγμή. Από την άλλη, η New Media Generation κατάφερε να πείσει τον ειδικό Τύπο για τη σοβαρότητα που τη διακρίνει αλλά και για το πολλά υποσχόμενο και ταλαντούχο επιτελείο που την απαρτίζει, αποσπώντας πολύ καλές κριτικές για τον τίτλο της και την ίδια.

Με το End of Twilight, επιτέλους, φύσηξε ο καθαρός αέρας που όλοι περιμέναμε εδώ και καιρό από τα PC games, φέρνοντας πρωτότυπες και φρέσκες ιδέες. Ενας αέρας που δεν φυσάει πλέον πολύ συχνά από τα σημερινά αναμασημένα σενάρια που μας πλασάρουν οι μεγάλες εταιρείες. Θα κλείσω το άρθρο με κάτι που είχε ειπωθεί παλαιότερα στο "PC Master" μέσα από τα κείμενα του Αντρέα Τσουρινάκη: Στο μέλλον οι καλύτερες ιδέες θα βγαίνουν από μικρότερες εταιρείες, μακριά από την πίεση του marketing και τα υπέρμετρα οικονομικά συμφέροντα. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ	95

85



Η δύναμη, η γρηγοράδα και η αποφασιστικότητα ενάντια στην αρχαία μαγεία και την κτηνωδία. Το θάρρος και ο ηρωισμός ενάντια στα ύπουλα υπόγεια ρεύματα των δυνάμεων του σκοταδιού. Ενα turn based RPG που θα σας ξαφνιάσει ευχάριστα.

PASSAGE
PATH OF BETRAYAL

Στις μέρες της απόλυτης εμπορευματοποίησης υπάρχουν ακόμη μερικοί που... ονειρεύονται. Ο Darris Hupp είναι ένας από αυτούς. Εδώ και αρκετά χρόνια ονειρευόταν να φτιάξει ένα δικό του παιχνίδι. Τελικά, ξεκίνησε το 1998 και τρία χρόνια αργότερα, τον Ιούλιο του 2001, κατόρθωσε να ολοκληρώσει το Passage. Πρόκειται για ένα adventure game που δίνει στον παίκτη αυτό που σχεδόν κανένα σύγχρονο, εμπορικό πρόγραμμα δεν μπορεί να δώσει: τη χαμένη μαγεία των πρώτων adventures της Sierra και της LucasArts.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Το Passage: Path of Betrayal είναι δουλειά ενός και μόνο ανθρώπου, του Darris Hupp. Ο Darris έχει επεξεργαστεί εντελώς μόνος το σενάριο και τους διαλόγους, το σχεδιασμό της δράσης του παιχνιδιού, τα γραφικά και το animation, ενώ έχει γράψει και ένα μέρος της μουσικής! Αργότερα τον βοήθησαν μερικοί φίλοι του, κυρίως στον τομέα της μουσικής. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την AGAST System Engine, που δημιούργησε ο Todd Zakich.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Passage: Path of Betrayal εξελίσσεται στην περιοχή Serenity του κόσμου Arcane. Πρόκειται για έναν κόσμο που περιέχει πάρα πολλές διαφορετικές περιοχές, οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους μέσω μερικών πανίσχυρων portals που είναι γνωστές με το όνομα "Eternal Passages". Κάθε περιοχή έχει τουλάχιστον μία τέτοια portal, μερικές μάλιστα έχουν δεκάδες ή και εκατοντάδες.



Τα passages αυτά είναι ανενεργά. Κάθε δέκα χρόνια, όμως, την πρώτη μέρα της νέας σελήνης την εποχή του ήλιου, αυτά ανοίγουν και μπορείς να περάσεις από τον έναν κόσμο στον άλλο. Αυτό πρόκειται να συμβεί σε δύο μέρες από τώρα!

Ο ήρωας του παιχνιδιού Rift ξυπνά έχοντας δει ένα τρομερό όνειρο-εφιάλτη. Ένας φοβερός Δαίμονας, με ένα πανίσχυρο κόκκινο μάτι που λειτουργεί και σαν ακτίνα laser, από τον κόσμο του Acarth, στέλνει μία πανίσχυρη στρατιά από διάφορα όντα για να καταλάβουν τον κόσμο του. Η στρατιά αυτή αποτελείται απ' ό,τι χειρότερο θα μπορούσες να φανταστείς, από τους φοβερούς Shifters, που με την ικανότητά τους να παίρνουν όποια μορφή θέλουν, είναι σχεδόν ανίκητοι.

Χωρίς καμία καθυστέρηση τρέχεις στον Windar, τον Magic Keeper της περιοχής σου, για να του πεις τα νέα. Εκεί σου λέει ότι είχε και ο ίδιος ένα σχεδόν ίδιο όραμα και σου αναθέτει να πας στη Locksen για να ειδοποιήσεις τη βασιλική οικογένεια, που αποτελείται από το Βασιλιά Brutus, τη Βασίλισσα Losha και την πριγκίπισσα κόρη τους, σχετικά με τα δεινά που απειλούν την περιοχή σας.

Ο μόνος τρόπος για να πας εκεί είναι να κατευθυνθείς στους βάλτους όπου, όπως είναι γνωστό, υπάρχει μία portal που συνδέει την περιοχή σου με την Bregalia, ένας μέρος πολύ κοντά στη Locksen. Η portal αυτή είναι, για άγνωστους λόγους, τελείως κλειστή και εσύ πρέπει να βρεις έναν τρόπο να την ξεκλειδώσεις.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
DRAGON WORKS INTERACTIVE
(http://www.dragon-works.net/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 9x/Me, CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 680MB στο σκληρό



Μπαίνοντας, επιτέλους, στο κάστρο του Βασιλιά.

Το σενάριο του Passage: Path of Betrayal μου έκανε τρομερή εντύπωση. Πρόκειται για έναν καθαρά fantasy κόσμο, που περιέχει ό,τι χαρακτήρες μπορείς να φανταστείς: μάγισσες, ποντικούς, γρύλους, βασιλιάδες, μέλισσες, κλέφτες, εμπόρους διάφορων ειδών, στρατιώτες, νοικοκυρές και πάνω από όλα αυτά τα εκπληκτικά Grits, που κατοικούν σε κατασκότεινες σπηλιές και σκοτώνουν όποιον ανόητο μπει στις σπηλιές τους. Ειδικά αυτό το τελευταίο παραπέμπει στα περίφημα Zorks της Infocom. Όσοι έχετε παίξει κάποιο από αυτά, μπορείτε να καταλάβετε τι ακριβώς εννοώ. Γενικά το σενάριο παρουσιάζει μία εκπληκτική πληρότητα, με πολύ καλο-



Μόνο αν βρείτε το χαμένο cricket θα μπορέσουν και τα τρία μαζί να σας κάνουν μία χάρη.



Βάζοντας τη μάγισσα να κοιμηθεί.

δουλεμένους χαρακτήρες, μερικοί από τους οποίους, μάλιστα, εξελίσσονται σεναριακά κατά τη διάρκεια της δράσης του παιχνιδιού. Οι διάλογοι είναι πάρα πολύ επεξεργασμένοι, περιέχουν πολύ έξυπνο χιούμορ και εντυπωσιάζουν με την πληρότητά τους από κάθε πλευρά.

Γενικά πρόκειται για μία δουλειά από έναν ερασιτέχνη που, επειδή έκανε "κατάθεση ψυχής", έχει αφήσει χιλιόμετρα πίσω καθαρά εμπορικές παραγωγές, κάτι που, εκτός από εντυπωσιακό, είναι και ιδιαίτερα ελπιδοφόρο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού θυμίζουν πίνακες ζωγραφικής του 17ου-18ου αιώνα! Ο Darris έχει κάνει τρομερή δουλειά. Πρέπει να διαθέτει μεγάλο ταλέντο, δεν εξηγείται αλλιώς. Κυριαρχεί η hand-painted pastel απόδοση των χώρων και χαρακτήρων, πάνω σε σχέδια που έχουν γίνει επίσης με το χέρι. Στους οπαδούς των 3D γραφικών μπορεί να μη λένε τίποτα, για όσους όμως διαθέτουν έστω και λίγη καλλιτεχνική αισθητική, σημαίνουν πάρα πολλά και είμαι σίγουρος ότι θα τους γοητεύσουν. Θυμήθηκα όλα εκείνα τα εκπληκτικά 2D adventure games (όπως τα Kyrandia 1, 2, 3, το Broken Sword 1 και το



Αγοράζοντας το κατάλληλο potion από τον shaman της περιοχής.

Lure of the Temptress) που με γοήτευαν με τα hand made γραφικά τους.

Η μουσική του Passage: Path of Betrayal είναι παραδόξως εκπληκτική. Είναι πολύ ευχάριστη, λειτουργεί στο background του παιχνιδιού και βοηθά το χρήστη να αισθάνεται όμορφα, να ηρεμεί. Αρκετές φορές έχεις την αίσθηση ότι πρόκειται για μία καθαρά επαγγελματική προσπάθεια. Μοναδικό μειονέκτημα στον τομέα αυτό είναι το ότι δεν υπάρχει καθόλου speech - πώς θα γινόταν, άλλωστε, σε μία τέτοια παραγωγή.

Ο χειρισμός βασίζεται σ' ένα ιδιόμορφο point & click user interface. Κινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη, υπάρχουν δύο διαφορετικά είδη hotspots τα οποία "καταλαβαίνει". Το ένα αφορά στις εξόδους από κάθε οθόνη, οι οποίες εμφανίζονται με ένα μεγάλο βέλος εξόδου. Στην περίπτωση αυτή, κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse στο σημείο αυτό, θα περάσεις στην επόμενη οθόνη που αντιστοιχεί σε συγκεκριμένη κάθε φορά έξοδο που επιλέγεις. Κινώντας τον κέρσορα στην οθόνη δράσης, που καταλαμβάνει τα 4/7 της συνολικής οθόνης, σε ανάλυση 640x480, υπάρχουν συγκεκριμένα σημεία όπου αυτός "ενεργοποιείται", τα hotspots που προαναφέραμε, στα οποία αποκτά ένα έντονο λευκό χρώμα. Στα σημεία αυτά, κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse, θα εμφανιστεί ένα ειδικό κάθετο μενού, που περιέχει από πάνω προς τα κάτω τα icons LOOK, TAKE, TALK, OPERATE, ACTION και επιλεγμένο αντικείμενο. Σε όλα τα υπόλοιπα σημεία ο κέρσορας μένει ανενεργός. Στην περίπτωση αυτή, κάνοντας είτε αριστερό είτε δεξί κλικ με το mouse, μετακινείς το χαρακτήρα στην οθόνη στο σημείο που θέλεις. Τα ανωτέρω icons έχουν τις εξής λειτουργίες: Το LOOK εξετάζει έναν χαρακτήρα ή αντικείμενο, με το TAKE παίρνεις ένα αντικείμενο από τον περιβάλλοντα χώρο σου, με το TALK μιλάς με έναν χαρακτήρα, με το OPERATE χρησιμοποιείς κάποιο αντικείμενο που υπάρχει στο χώρο, ανοίγεις, για παράδειγμα, μία πόρτα ή ένα σεντούκι, με το ACTION εξασκείς μία "φυσική" δράση σε κάποιο σημείο του χώρου, όπως να πηδήξεις σ' έναν βράχο, ν' ανεβείς σ' ένα σχοινί, να κλοτσήσεις κάτι κ.λπ. Με το επιλεγμένο αντικείμενο επιδράς το συγκεκριμένο αντικείμενο είτε σε κάποιο άλλο αντικείμενο είτε σ' έναν χαρακτήρα που υπάρχει στον περιβάλλοντα χώρο.

Οταν μιλάς σ' έναν χαρακτήρα, τα σχετικά topics εμφανίζονται στην κάτω αριστερή γωνία. Σημειώνεται ότι προσπερνάς τους διαλόγους, όταν αυτοί εμφανίζονται, κάνοντας δεξί κλικ με το mouse. Φρόντισε να εξαντλείς όλους τους διαλόγους σε κάθε συζήτηση, μια και σε μερικές περιπτώσεις αυτό είναι καθοριστικό για τη συνέχιση της δράσης.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται στην επάνω δεξιά γωνία το icon THE PASSAGE. Κάνοντας σ' αυτό κλικ, εμφανίζεις το ειδικό μενού, το οποίο



περιέχει τα Save, Restore, Exit, Play, ενώ ταυτόχρονα εμφανίζει το τρέχον σκορ σου. Το παιχνίδι επιτρέπει μέχρι και 10 διαφορετικά saves. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μονίμως το inventory σου. Κάνοντας αριστερό κλικ σε οποιοδήποτε από τα αντικείμενά σου, εμφανίζεται ένα μικρό οριζόντιο μενού με τα icons LOOK, USE και επιλεγμένο αντικείμενο. Για να επιλέξεις ένα αντικείμενο, ώστε να εμφανίζεται στην ειδική θέση των προαναφερόμενων μενού, κάνεις δεξί κλικ στο αντικείμενο που θέλεις. Αυτόματα αυτό γίνεται Highlighted. Για να χρησιμοποιήσεις, τώρα, ένα αντικείμενο επάνω σ' ένα άλλο, πρέπει να κάνεις τα εξής: Διαλέγεις το πρώτο αντικείμενο που σ' ενδιαφέρει, κάνοντας δεξί κλικ σ' αυτό. Εν συνεχεία κάνεις αριστερό κλικ επάνω στο δεύτερο αντικείμενο που θέλεις και από το μικρό, οριζόντιο μενού που ανοίγει, κάνεις κλικ στο εικονίδιο του επιλεγμένου αντικειμένου. Έτσι, το ένα αντικείμενο επιδρά επάνω στο άλλο. Για να λειτουργήσεις ένα αντικείμενο του inventory σου στο εξωτερικό περιβάλλον, επιλέγεις ένα αντικείμενο κάνοντας σ' αυτό δεξί κλικ και εν συνεχεία κάνεις αριστερό κλικ στο σημείο της οθόνης που σ' ενδιαφέρει. Από το κάθετο μενού που ανοίγει, κάνεις κλικ στο εικονίδιο του επιλεγμένου αντικειμένου.

Αν σου φαίνονται μπερδεμένα όλα αυτά, θα δεις ότι στην πράξη είναι απλά. Προσπαθώ να τα αναλύσω όσο πιο πολύ μπορώ, διότι στο manual του παιχνιδιού δεν είναι απολύτως σαφή.

Τέλος, χρειάζεται να δώσεις προσοχή στο εξής σημείο, μια και χρησιμοποιείται αρκετά στο παιχνίδι: Φρόντισε να κάνεις LOOK σ' όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στο inventory σου. Στο κοντινό πλάνο που θα παίρνεις, πρόσεξε γιατί σε μερικές περιπτώσεις μπορείς να επιδράσεις πάνω στην οθόνη αυτή είτε παίρνοντας κάποιο αντικείμενο από το κοντινό αυτό πλάνο είτε περιστρέφοντας το εν λόγω αντικείμενο κ.λπ.

Το 16σέλιδο manual του Passage: Path of Betrayal δεν είναι κάτι το εξαιρετικό. Ωστόσο, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι είναι δουλειά ενός και μόνο ανθρώπου. Άλλωστε, είναι καλύτερο από πολλά manuals που συνοδεύουν τα σύγχρονα παιχνίδια!

BUGS & PATCHES

Στο παιχνίδι υπάρχουν μερικά σημαντικά bugs, γι' αυτό είναι απαραίτητο να κατεβάσετε το τελευταίο patch του παιχνιδιού, το οποίο το αναβαθμίζει στην έκδοση 1.1. Ακόμη και αν δεν έχετε πρόσβαση στο Internet, κάποιος φίλος σας θα έχει. Το αρχείο passagepatch.exe είναι μικρό, έχει μέγεθος μόνο 273,312 bytes, και μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.dragonworks.net/. Δυστυχώς, όμως, υπάρχουν και μερικά επιπλέον bugs, όσα εντόπισα, φυσικά, που το patch αυτό δεν διορθώνει, τα οποία θα αναφέρω.

Πρώτο και καλύτερο είναι αυτό που αφορά στο γράμμα που έχετε δώσει στο CD-ROM drive σας. Αν, όπως και εγώ, για οποιονδήποτε λόγο, έχετε αλλάξει το γράμμα του CD-ROM (από το Control Panel/System/Device Manager/CDROM επιλέγετε τη συσκευή σας, κάνετε Properties/Settings και δίνετε όποιο Start και End γράμμα θέλετε. Εγώ το αλλάζω ώστε το CD-ROM να έχει σταθερό γράμμα, προκειμένου να μην επηρεάζονται τα παιχνίδια που εγκαθιστώ από τους σκληρούς δίσκους που κατά καιρούς μπαινοβγάζω), τότε το παιχνίδι θα εγκατασταθεί, αλλά μετά δεν θα τρέχει. Το πρόβλημα αυτό οφείλεται στο ότι το παιχνίδι απαιτεί το CD-ROM να έχει το αμέσως επόμενο γράμμα από αυτό του τελευταίου σκληρού δίσκου σας (κανονικού ή partition). Από το My Computer θα δείτε αν η ονομασία του δίσκου σας έχει γίνει με αυτό τον τρόπο. Αν το CD-ROM σας δεν έχει το επόμενο γράμμα από τον τελευταίο σκληρό σας, πρέπει, μέσω των προαναφερόμενων επιλογών, να δώσετε αυτό το γράμμα στο CD-ROM σας για να τρέξει κανονικά το παιχνίδι. Το παιχνίδι δεν έπαιζε τρία video sequences, μάλιστα έκανε minimize από μόνο του και μόλις το επανέφερα σε full screen, είχε κάνει bypass τα βίντεο αυτά. Επίσης, αρκετές φορές παρουσιάστηκαν προβλήματα με τα αντικείμενα στο inventory μου, τα οποία είχαν να κάνουν κυρίως με την επιλογή αντικειμένων, και ο μόνος τρόπος για να τα ξεπεράσω ήταν να σώσω τη συγκεκριμένη θέση, να κάνω Quit και μετά να ξαναρχίσω το παιχνίδι κανονικά και να κάνω Load τη θέση που είχα σώσει.

Υπάρχουν και μερικά ακόμη προβλήματα, τα οποία όμως είναι μικρότερης σημασίας και δεν θα σας απασχολήσουν σχεδόν καθόλου.



Φτάνοντας στην περιοχή Acarth, τη βάση των τρομερών Shifters.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Passage είναι μαζί με το σενάριο και τα pastel γραφικά του το τρίτο πιο "δυνατό" σημείο του. Αφού περάσει λίγη ώρα και συνηθίσει το μάτι το παιχνίδι, αρχίζει η αντίστροφη μέτρηση. Τα γραφικά όσο περνά η ώρα θα σε κερδίζουν όλο και πιο πολύ με την τρομερή pastel αισθητική τους, η δράση θα σε συνεπαίρνει, και σιγά σιγά θα χάνεσαι κυριολεκτικά στον εξαιρετικό κόσμο του παιχνιδιού.

Η δράση του Passage: Path of Betrayal είναι πολύ πλούσια και χωρίζεται σε έξι κεφάλαια. Στο πρώτο πρέπει να ανακαλύψεις πού είναι κρυμμένη η portal - passage που οδηγεί στην Bregalia και, φυσικά, να την ενεργοποιήσεις. Στο δεύτερο κεφάλαιο πρέπει να καταφέρεις να φύγεις από την περιοχή του φαραγγιού, όπου έχεις βρεθεί, βρίσκοντας το gem που έχει αφαιρεθεί από ένα ιερό τεράστιο άγαλμα που υπάρχει εκεί. Στο τρίτο κεφάλαιο πρέπει να φύγεις από το χωριό που υπάρχει πάνω από το φαράγγι και να προχωρήσεις προς τη Locksen. Για να το πετύχεις αυτό, πρέπει να δημιουργήσεις την κατάλληλη μεταμφίεση και να βρεις ένα άλογο. Σημείωσε εδώ ότι μπορείς να πηγαινοέρχεσαι ανάμεσα στις τοποθεσίες που υπάρχουν στο δεύτερο και τρίτο κεφάλαιο, αφού πρόκειται ουσιαστικά για μία ενιαία περιοχή. Στο τέταρτο κεφάλαιο πρέπει να βρεις τι ακριβώς συμβαίνει στη Locksen και να κατορθώσεις να βρεις έναν τρόπο για να πας στον "άλλο κόσμο", μια και μόνο εκεί μπορείς να πάρεις κάποιες σημαντικές πληροφορίες για τη συνέχεια της δράσης σου. Στο πέμπτο κεφάλαιο φτάνεις στο Acarth, την περιοχή των Shifters, όπου πρέπει να φέρεις σε πέρας μία ειδική τελετή και να καταστρέψεις όλα τα portals - passages της περιοχής αυτής. Με τον τρόπο αυτό θα κόψεις τη βασική πηγή δύναμης των Shifters, οι οποίοι αντλούν τη δύναμή τους από την επικοινωνία που έχουν με τους δύο διαφορετικούς κόσμους όπου βρίσκονται και, τέλος, θα γυρίσεις πίσω στο χωριό σου. Στο



Στο χωριό.



Δείγμα του πλήρους μενού του παιχνιδιού.

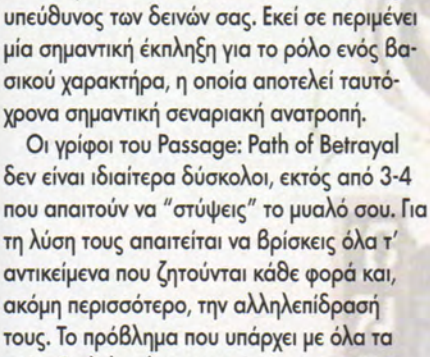


Βρίσκοντας το πρώτο πέρασμα-τηλεμεταφορά.

τελευταίο, έκτο, κεφάλαιο πρέπει να κατορθώσεις να περάσεις στο κάστρο και να αντιμετωπίσεις το φοβερό Δαίμονα με το πανίσχυρο κόκκινο μάτι, που λειτουργεί και ως ακτίνα laser, και ο οποίος προέρχεται από τον κόσμο του Acarth, που είναι ο βασικός υπεύθυνος των δεινών σας. Εκεί σε περιμένει μία σημαντική έκπληξη για το ρόλο ενός βασικού χαρακτήρα, η οποία αποτελεί ταυτόχρονα σημαντική σεναριακή ανατροπή.

Οι γρίφοι του Passage: Path of Betrayal δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι, εκτός από 3-4 που απαιτούν να "στύψεις" το μυαλό σου. Για τη λύση τους απαιτείται να βρίσκεις όλα τ' αντικείμενα που ζητούνται κάθε φορά και, ακόμη περισσότερο, την αλληλεπίδρασή τους. Το πρόβλημα που υπάρχει με όλα τα point & click adventures έγκειται στο γεγονός ότι το να εντοπίζεις τα αντικείμενα πάνω στην οθόνη είναι τις περισσότερες φορές εξαντλητικό και, δυστυχώς, το Passage δεν αποτελεί εξαίρεση.

Συνοψίζοντας, και για να σταθώ λίγο στη βαθμολογία, θέλω να τονίσω το εξής: Το ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ δεν αποτελεί κοινή συνισταμένη των επιμέρους βαθμολογιών, αλλά μετρά το πόσο με ψυχαγώγησε ως παιχνίδι, πόσο πολύ δηλαδή μου άρεσε, χωρίς να στέκομαι στα επιμέρους στοιχεία του ή στα όποια προβλήματά του. Με την έννοια αυτή το Passage είναι ένα σπάνιο "διαμάντι", που πρέπει να απολαύσετε οπωσδήποτε - όσοι, φυσικά, παίζουν ένα παιχνίδι για να το ευχαριστηθούν και όχι για να εντυπωσιαστούν από τα 3D γραφικά του ή να περάσουν την ώρα τους σκοτώνοντας κάποιους εχθρούς ή φίλους.



Με την κατάλληλη μεταμφίεση και ένα άλογο θα μπορέσετε να περάσετε τα βουνά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι κάνε αριστερό κλικ στο χαλί που υπάρχει στο πάτωμα στα δεξιά του κρεβατιού όπως κοιτάς και επίλεξε το TAKE για να το πάρεις (+2). Κάνε αριστερό κλικ στην ντουλάπα που υπάρχει στη δεξιά άκρη του δωματίου και επίλεξε το OPERATE. Την ανοίγεις. Στο κάτω μέρος της κάνε αριστερό κλικ στα αντικείμενα που υπάρχουν στο κάτω μέρος της και επίλεξε το TAKE για να τα πάρεις (+2/4). Είναι 3 mothballs. Φύγε από την πόρτα. Κάτω κάνε κλικ στα αποφάγια που υπάρχουν στο πιάτο πάνω στο τραπέζι και επίλεξε το TAKE για να πάρεις το κόκκαλο (+2/6). Φύγε από το κάτω μέρος της οθόνης. Εξω κάνε αριστερό κλικ στο κόκκινο ζώο που υπάρχει στα δεξιά, είναι ο κόκκινος δράκος Bagel, και εν συνεχεία ξανά αριστερό κλικ σ' αυτό. Επίλεξε το icon του κόκκαλου από το ειδικό μενού και ο δράκος δεν θ' ασχοληθεί καθόλου μαζί σου (+3/9). Ακριβώς από πίσω σου κάνε αριστερό κλικ στα ξύλα και επίλεξε το TAKE για να πάρεις ένα ξύλο (+2/11). Τώρα κάνε LOOK το ξύλο στο inventory σου και πρόσεξε ότι στη "φάτσα" του ο κέρσορας αλλάζει σε μία σφιγμένη παλάμη. Κάνε εκεί αριστερό κλικ και επίλεξε το TAKE. Παίρνεις ένα splinter (+2/13). Από το δέντρο στ' αριστερά κρέμεται ένα σχοινί. Κάνε αριστερό κλικ σε αυτό και επίλεξε το TAKE για να το πάρεις (+2/15). Φύγε προς το κάτω μέρος της οθόνης και φτάνεις έξω από το χωριό. Από το δέντρο στ' αριστερά σου κάνε αριστερό κλικ και πάρε το ivy (+2/17). Ακριβώς δίπλα σου, στο έδαφος, κάνε αριστερό κλικ και πάρε το mushroom (+2/19). Τώρα κάνε δεξί κλικ στο σχοινί στο inventory σου για να το επιλέξεις. Πρόσεξε ότι, πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της δεξιάς κολόνας, ο κέρσορας γίνεται highlighted. Κάνε αριστερό κλικ στο σημείο αυτό και επίλεξε το icon του σχοινιού. Το πετάς στον τοίχο (+3/22). Κάνε αριστερό κλικ πάνω στο κρεμασμένο σχοινί και επίλεξε το ACTION για να σκαρφαλώσεις και να περάσεις στο χωριό (+3/25). Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

95



Το Passage: Path of Betrayal είναι ένα adventure που φαίνεται σαν να έρχεται από το παρελθόν και κρύβει μέσα του όλες τις χαμένες αρετές των adventures της παλιάς, καλής εποχής. Οι φίλοι των adventure games πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε. Αξίζει όσο λίγα παιχνίδια.

Championship MANAGER SEASON 01/02

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Πέρασαν κιόλας 10 χρόνια από τότε που οι αδερφοί Oliver & Paul Collier κυκλοφόρησαν ένα παιχνίδι με το όνομα Championship Manager. Ποιος να το φανταζόταν πως έπειτα από μία δεκαετία αυτό το απλό, χωρίς γραφικά και ήχο, παιχνίδι θα αποκτούσε ένα μεγάλο και φανατικό κοινό;

του Ζε-Ηλία Καφούρου
ze-ilias@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SPORTS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Direct X7

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ομολογουμένως, η διαχρονική επιτυχία του παιχνιδιού δεν ήταν αναμενόμενη ούτε καν από τους ίδιους τους δημιουργούς του, αν και είχαν δουλέψει γι' αυτήν. Συνεχώς κυκλοφορούσαν νέες εκδόσεις με ολοένα περισσότερους νεωτερισμούς και προσθήκες, κι έτσι από το πρώτο πρωτάθλημα της αρχικής έκδοσης έχουμε αισίως 26(!) και, επιπλέον, πολλές αλλαγές. Σαφώς η πληρέστερη έκδοση είναι η περσινή (σεζόν 2000-01), την οποία σας είχα παρουσιάσει πριν από περίπου έναν χρόνο. Πρόσφατα έπεσε στα χέρια μου η νέα version, που αφορά στην τρέχουσα αγωνιστική περίοδο, και, φυσικά, δεν θα μπορούσα να αφήσω να την παρουσιάσει άλλος!

ΟΛΑ ΤΡΙΓΥΡΩ ΑΛΛΑΖΟΥΝ (ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΙΔΙΑ ΜΕΝΟΥΝ)

Πριν να ξεκινήσω την παρουσίαση του CM 2001/02 οφείλω να σας προειδοποιήσω πως οι αλλαγές που έχουν γίνει δεν είναι πολλές και... τρομερές! Κατά βάση έχουμε μία έκδοση σχεδόν παρόμοια με την αμέσως προηγούμενη. Εδώ έγκειται, μάλιστα, η μόνη ένστασή μου σχετικά με την πολιτική της Sport Interactive (αν και φανατικός φίλος της σειράς). Αναρωτιέμαι, δηλαδή, για ποιο λόγο κυκλοφόρησε ένα update ενός εκπληκτικού παιχνιδιού ως νέα έκδοση, φυσικά, τιμολογημένο αναλόγως! Δεν θα επεκταθώ περαιτέρω επί του θέματος, απλώς διατύπωσα τον προβληματισμό μου. Από εκεί και πέρα ο καθένας ας συμπεράνει ό,τι θέλει.



ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΞΕΧΝΙΟΜΑΣΤΕ

Ας θυμηθούμε τα βασικά στοιχεία που περιλαμβάνει (και) αυτό το Championship Manager. Καταρχήν, απαντάμε ούτε λίγο ούτε πολύ τα πρωταθλήματα 25 χωρών και συγκεκριμένα των: Αγγλίας, Αργεντινής, Αυστραλίας, Β. Ιρλανδίας, Βελγίου, Κροατίας, Δανίας, Φινλανδίας, Γαλλίας, Γερμανίας, Ελλάδας (όλε!),Ολλανδίας, Ιρλανδίας, Ισπανίας, Ιταλίας, Ιαπωνίας, ΗΠΑ, Νορβηγίας, Πολωνίας, Πορτογαλίας, Ρωσίας, Σκωτίας, Σουηδίας, Τουρκίας και Ουαλίας. Ναι, ξέρω πως πολλοί θα κάνατε κάποια γκριμάτσα βλέποντας κάποια από αυτά τα ονόματα (εγώ να δείτε!), αλλά ας μη λησμονούμε πως το CM πλέον απευθύνεται στην παγκόσμια αγορά και προσπαθεί να καλύψει όλα τα γούστα. Άλλωστε, ουδείς μας υποχρεώνει να επιλέξουμε κάτι που δεν θέλουμε! Αυτό, όμως, που μας ενδιαφέρει πρωτίστως είναι τα νέα στοιχεία που ενσωμάτωσε η Sports Interactive, στην προσπάθειά της να καλυτερέψει το κορυφαίο παιχνίδι του είδους.



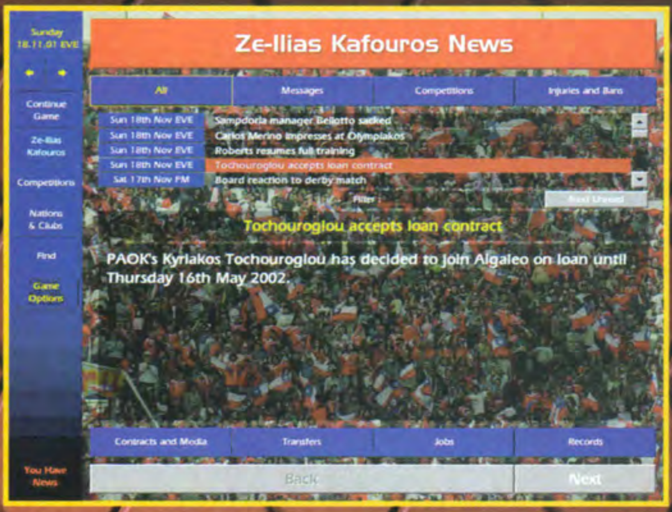
Ο πελάτης έχει πάντα δίκιο...

ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕΤΕΓΓΡΑΦΩΝ

Στην αρχή του παιχνιδιού μαθαίνομε για το νέο σύστημα μετεγγραφών που έχει θεσπίσει η UEFA και θα ισχύει για όσους παίκτες δεν ανανεώσουν το συμβόλαιό τους μέχρι και την 1/9/2001. Τι αλλάζει, όμως, στην αντίθετη περίπτωση, όπου δηλαδή έχουμε συμβόλαια άνευ "προστασίας"; Ιδού τι πρέπει να γνωρίζετε:



Μία από τις απαιτήσεις που μπορείτε να καταθέσετε στο συμβούλιο.



Ο... Τορούφογλου βρίσκει, επιτέλους, το δρόμο του!

Ο μέγιστος χρόνος διάρκειας του εκάστοτε συμβολαίου δεν μπορεί να ξεπερνά τα πέντε χρόνια.

Τι είναι, όμως, αυτή η περίφημη προστασία; Πολύ απλά, όσοι παίκτες διαθέτουν τέτοιο συμβόλαιο υπόκεινται στο ισχύον μετεγγραφικό καθεστώς, δεν μπορούν δηλαδή να φύγουν από την ομάδα τους χωρίς την καταβολή χρηματικού ανταλλάγματος.

Η διάρκεια της "προστασίας" ενός συμβολαίου εξαρτάται άμεσα από την ηλικία του παίκτη. Αν ο παίκτης είναι 28 ετών, τότε η προστασία ισχύει για 2 χρόνια (μέχρι τα 30 του δηλαδή). Σε περίπτωση που το νέο συμβόλαιο υπογράφτηκε προτού ο παίκτης συμπληρώσει τα 28 χρόνια του, έχει 3ετή προστασία.

Μετά το πέρας της ισχύος της προστασίας, ο παίκτης μπορεί να μετεγγραφεί σε κάποιον άλλο σύλλογο της αρεσκείας του, χωρίς να ρωτήσει κανέναν από την ομάδα όπου ανήκε. Οι κινήσεις αυτές μπορούν να πραγματοποιηθούν μόνο μέσα σε συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα. Επίσης, οι σύλλογοι οι οποίοι αναδεικνύουν τα νέα αστέρια του ποδοσφαίρου, θα δικαιούνται ένα ποσοστό από ενδεχόμενη μεταπώληση κάποιου παίκτη τους.

Βέβαια, οι αλλαγές αυτές της UEFA σηκώνουν πολλή συζήτηση. Όμως, ο χώρος και ο χρόνος δεν ενδείκνυνται για κάτι τέτοιο. Ο καθένας νομίζω μπορεί να καταλάβει καλά ποιους ωφελεί αυτό το νέο σύστημα και ποιους όχι!

Η "ΟΜΙΧΛΗ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ" ΚΑΙ ΛΟΙΠΕΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Καλά, θα μου πείτε τώρα τι δουλειά έχει ο πόλεμος σε ένα manager simulation; Μα έτσι ακριβώς έχει ονομάσει η Sports Interactive ένα από τα νέα στοιχεία που ενσωματώσε στη νέα έκδοση της: Fog of War. Όσοι έχετε ασχοληθεί με το "άθλημα" του CM θα ξέρετε πως όταν ενδιαφέρεστε για έναν παίκτη, μπορείτε να δείτε ανά πάσα στιγμή όλα τα στοιχεία που τον αφορούν (στατιστικά). Ε, λοιπόν με την επιλογή Fog of War ενεργοποιημένη δεν θα σας εμφανίζονται πολλά από τα στοιχεία (αν όχι όλα) των πιο άγνωστων στο ευρύ κοινό παικτών! Έτσι, θα χρειαστείτε τη βοήθεια των κατασκόπων σας (scouts), οι οποίοι θα φροντίσουν να συλλέξουν πληροφορίες για τον παίκτη που σας ενδιαφέρει. Επιπλέον, είναι πολύ πιθανό να ακυρωθεί μία μετεγγραφή από το συμβούλιο της ομάδας, αν αυτό κρίνει πως ο παίκτης δεν διαθέτει τα απαραίτητα προσόντα για να ενταχθεί στην ομάδα! Αν, λοιπόν, ενεργοποιήσετε το Fog of War - αυτό γίνεται στην αρχή κάθε νέου παιχνιδιού, από την επιλογή Mask Player Atributes -, θα πρέπει να επιλέξετε πολύ προσεκτικά τους κατασκόπους σας. Αυτό, βέβαια, ισχύει και για τα υπόλοιπα πρόσωπα που θα απαρτίσουν το "team" σας, στα οποία θα αναφερθώ στη συνέχεια. Οι scouts σας έχουν και άλλη μία αποστολή: Μπορείτε να τους αναθέσετε την κατασκοπία του επόμενου αντιπάλου σας, ούτως ώστε να ξέρετε τι σύστημα αρέσκεται να παίζει, ποιοι είναι οι παίκτες-κλειδιά, καθώς και ποιοι από αυτούς ενδέχεται να απουσιάζουν.

Ας επανέλθω, όμως, στους νεωτερισμούς της παρούσας έκδοσης. Ένα νέο στοιχείο είναι η δυνατότητα αποστολής τελεσίγραφων προς το διοικητικό συμβούλιο της ομάδας σας, σε περίπτωση που αυτό απορρίψει κάποιο αίτημά σας. Βέβαια, καταλαβαίνετε πως μια τέτοια κίνηση εμπεριέχει αρκετό ρίσκο, καθώς δεν αποκλείεται σε ορισμένες περιπτώσεις να σας στοιχίσει ακόμα και τη θέση σας! Αν, όμως, πηγαίνετε καλά, μάλλον θα σας ωφελήσει μια τέτοια κίνηση. Προσοχή μόνο, να υποβάλλετε τα τελεσίγραφά σας μόνο έπειτα από αρνητική απάντηση σε κάποιο αίτημά σας. Η "γκρίνια" σας, βέβαια, δεν σταματά εδώ! Πλέον μπορείτε όχι μόνο να διαμαρτυρηθείτε στην ποδοσφαιρική ομοσπονδία της χώρας σας για την απόδοση ενός διαιτητή, αλλά και να ασκήσετε έφεση για την ποινή που επιβλήθηκε σε κάποιον παίκτη σας. Αν, διαμαρτυρόμενοι, δείτε πως οι ιθύνοντες της ομοσπονδίας συμφωνούν μαζί σας, τότε έχετε πάρα πολλές πιθανότητες να δικαιωθείτε και στην έφεσή σας. Καλό θα είναι να βλέπετε για ποιο λόγο αποβλήθηκε κάποιος παίκτης σας, προτού προβείτε σε οποιαδήποτε ενέργεια - αυτό γίνεται πολύ απλά, αρκεί να διαβάσετε το match report! Αν διαπιστώσετε πως οι παίκτης είναι ένοχος, τότε φροντίστε να τον... συνετίσετε (λέγε με πρόστιμο!).

Θα έχετε παρατηρήσει πως αρκετές φορές κάποιοι ξένοι παίκτες σας δυσκολεύονται να προσαρμοστούν στις συνήθειες της χώρας όπου αγωνίζεστε. Στη νέα έκδοση υπάρχει η δυνατότητα να τους δώσετε 15ήμερη άδεια για να πάνε στην πατρίδα τους και να δουν τους δικούς τους. Άλλες φορές θα γυρίσουν έχοντας ξεπεράσει το πρόβλημά τους, άλλες φορές θα επιστρέψουν στην ίδια ψυχολογική



Το αγαπημένο σύστημα του γράφοντος!



Κάπως έτσι θα έχουν τα πράγματα, με την επιλογή Fog of War ενεργοποιημένη.

κατάσταση στην οποία βρίσκονταν όταν έφυγαν, ενώ άλλοτε θα θυμίζουν τον Ofori-Quaye στα πρώτα χρόνια του στο λιμάνι ή τον Zlatko, κοινώς θα "ξεχάσουν" να γυρίσουν. Αντιλαμβάνεστε, βέβαια, πως μια τέτοια κίνηση θα έχει άμεση επιρροή στο ηθικό της ομάδας και κάποιων παικτών της, ιδιαίτερα τη στιγμή που ο... ξεχασιάρης παίκτης θα βρει αεροπλάνο για να επιστρέψει! Επιπλέον, αν κάποιος παίκτης σας έχει συχνούς τραυματισμούς στο ίδιο σημείο, τότε θα πρέπει να πάει για θεραπεία. Αν σας συμβεί κάτι τέτοιο (εμένα, πάντως, δεν μου συνέβη όσο καιρό έπαιζα το παιχνίδι και για τις ανάγκες του review), μην τον βάλετε να παίξει αμέσως μετά τη θεραπευτική αγωγή που ακολούθησε! Το CM είναι simulation, οπότε ο κίνδυνος υποτροπής είναι ορατός!

Τελειώνοντας με τα νέα στοιχεία, να αναφέρω και άλλα δύο που αφορούν άμεσα στον προπονητή. Το πρώτο έχει να κάνει με τη δυνατότητα σύγκρισης 2 παικτών! Μπορείτε να ορίσετε 2 παίκτες (χωρίς απαραίτητα να ανήκουν στην ομάδα σας) και να δείτε πού υπερτερεί ο ένας έναντι του άλλου και πού αντίστοιχα υστερεί! Ετσι, όταν θέλετε να δείτε αν ένας υπό μετεγγραφή παίκτης είναι καλύτερος από κάποιον που ήδη διαθέτετε, τα συμπεράσματα της σύγκρισης που είχατε κάνει θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα! Το δεύτερο νέο στοιχείο αφορά στις σημειώσεις του προπονητή (manager notes). Με αυτές μπορείτε να επισημαίνετε στους παίκτες σας ό,τι θεωρείτε απαραίτητο ή απλώς για τους ενημερώνετε για την πιθανή μετεγγραφή τους.

Το Champioship Manager 01/02, χάρη στα νέα και τα ήδη υπάρχοντα χαρακτηριστικά του, αναμφίβολα μπορεί να καταταχθεί στα κορυφαία παιχνίδια του είδους του. Ας θυμηθούμε, όμως, μαζί τον μαγικό κόσμο του παιχνιδιού, γιατί σίγουρα ανάμεσά μας θα υπάρχουν και αναγνώστες που μπαίνουν για πρώτη φορά σε αυτόν.

"ΓΙΑΤΡΕ, ΤΙ ΟΜΑΔΑ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΩ;"

Ως γνωστόν, το πρώτο στοιχείο που θα συναντήσει όποιος ξεκινήσει να ασχολείται με το άθλημα είναι τον εαυτό του σε μια περίεργη κατάσταση! Λες άντε στο επόμενο παιχνίδι θα κάνω save, αλλά τελικά καταλήγεις να το αναβάλλεις συνεχώς! Ο ένας αγώνας φέρνει τον άλλο και ο εθισμός ολοένα μεγαλώνει. Για να καταλάβετε τι εννοώ, σας πληροφορώ ότι έχει ανοίξει ειδική ιστοσελίδα με οδηγίες απεξάρτησης από το CM! Αν και κατ' εμέ ο σκοπός αυτός αποτελεί ουτοπία, καθώς είναι σαν να προσπαθείς να πείσεις τον μέγα και τρανό αρχισυντάκτη Βαγγέλη (τα λεφτά μετά, όπως συμφωνήσαμε) να πάψει να χρησιμοποιεί το αγαπημένο του μαστίγιο με τις 9 ουρές! Δεν γίνονται αυτά τα πράγματα. Το μόνο που μπορεί να σε κάνει να ξεκολλήσεις από το CM είναι να κυκλοφορήσει η νέα έκδοσή του.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ (A.I.)

Φυσικά, δεν αναφέρομαι στην ομότιτλη ταινία του Spielberg, αλλά στην "εξυπνάδα" και την "αντίληψη" του αντιπάλου-υπολογιστή. Πάνω κάτω τα πράγματα είναι τα ίδια με την προηγούμενη έκδοση. Οσο προχωρείτε επιτυχώς, θα διαπιστώνετε ότι για ένα διάστημα τα πράγματα θα... σκουραίνουν κομματάκι! Εκεί, όμως, θα φανεί το πόσο ικανός manager είστε, στην προσπάθειά σας δηλαδή να βρείτε τις σωστές λύσεις την κατάλληλη στιγμή. Ενα μικρό μυστικό είναι να έχετε 26 καλούς παίκτες σε μια ομάδα, καθώς και να ξεκουράζετε κάποιες βασικές μονάδες σας σε κάποιους όχι και τόσο σημαντικούς αγώνες. Μην ξεχνάτε πως δεν μπορεί να βγει η σεζόν με 11-14 παίκτες!

Οσον αφορά στο επίπεδο δυσκολίας, οι γνώμες διίστανται. Κατά τη γνώμη μου, πάντως, δεν κυμαίνεται σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα. Τρανή απόδειξη αυτού είναι πως κατέκτησα από την 1η κιόλας αγωνιστική περίοδο το Champions League και εν συνεχεία το ευρωπαϊκό Super Cup, αλλά και τι διηπειρωτικό κύπελλο! Δεν θα σας πω με ποια ομάδα, αφού τα ευκόλως εννοούμενα... εννοούνται!! Αλλοι, πάλι, μου λένε πως το βρίσκουν δύσκολο! Απομένει να διαμορφώσετε τη δική σας γνώμη επ' αυτού.

ΠΑΙΚΤΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ

Αφού επιλέξετε την ομάδα που θα χειριστείτε, είναι ώρα να ασχοληθείτε με το έμψυχο δυναμικό που θα την πλαισιώσει. Σκεφτείτε πρώτα τι σύστημα θα χρησιμοποιήσετε και δείτε ποιοι παίκτες ταιριάζουν σε αυτό, καθώς και ποιους χρειάζεστε. Τα στατιστικά (ή χαρακτηριστικά) ενός παίκτη είναι πάρα πολλά και χρειάζεται ιδιαίτερη μελέτη. Επίσης,



Ζε-Ηλίας, οεοεοε, οεοεοε, οεοεοε...



...γι' αυτό θα ζω με ένα όνειρο τρελό, ο Θρύλος να σηκώσει το ευρωπαϊκό...



Ο προπονητής της Ρεάλ διαψεύδει τις φήμες περί μετεγγραφής...



...αλλά ύστερα από λίγο αυτή πραγματοποιείται!

για τη δική σας ευκολία μπορείτε να αναθέσετε σε κάποιον από τους κατασκόπους σας να παρακολουθήσουν έναν "στόχο" σας και να σας πουν αν πιστεύουν ότι έχει θέση στην ομάδα σας.

Σχετικά με το προπονητικό team, θα πρέπει να προσέξετε να καλύπτει όλες τις παραμέτρους που απαιτούνται για να προπονηθούν σωστά οι παίκτες. Ετσι, λοιπόν, θα χρειαστείτε έναν προπονητή που θα είναι καλός στις ασκήσεις τακτικής, άλλον που θα είναι αρμόδιος για τη φυσική κατάσταση των παικτών, έναν προπονητή τερματοφυλάκων και κάποιους που θα μαθαίνουν τα μυστικά της στρογγυλής θεάς στους νεότερους κυρίως παίκτες. Ασφαλώς όλα αυτά βρίσκονται σε άμεση συνάρτηση με την...

ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ

Το μεγάλο μυστικό στη βελτίωση των παικτών μιας ομάδας βρίσκεται στην προπόνηση, η οποία στις τελευταίες εκδόσεις έχει ολοένα πιο σημαντικό ρόλο. Μέσω ενός σωστού προπονητικού προγράμματος, οι νέοι παίκτες θα εξελιχθούν σε μελλοντικούς αστέρες, ενώ οι πιο έμπειροι θα βελτιώσουν κάποιες αδυναμίες τους. Προσοχή, όμως, μη φορτώσετε πολύ το πρόγραμμα τόσο των παικτών όσο και των προπονητών σας, διότι σε αυτήν την περίπτωση το τελικό αποτέλεσμα θα είναι αντιστρόφως ανάλογο του αναμενόμενου! Τα βελτιωμένα χαρακτηριστικά ενός παίκτη απεικονίζονται με πράσινο χρώμα κατά την επιλογή view/attributes στο μενού της προπόνησης, ενώ όταν μειωθούν με κόκκινο. Το κίτρινο χρώμα σημαίνει πως το εκάστοτε χαρακτηριστικό έχει παραμείνει αμετάβλητο. Δώστε, λοιπόν, βάση στο τι απαιτήσεις έχει κάθε θέση και καταρτίστε το κατάλληλο πρόγραμμα. Βέβαια, το πόσο θα βελτιωθεί κάθε παίκτης εξαρτάται από την potential ability του και το work rate του. Το πρώτο συγκαταλέγεται στα πολλά κρυφά χαρακτηριστικά των παικτών, ενώ το δεύτερο στα φανερά. Τα τελευταία μπορείτε ασφαλώς να τα δείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ τα κρυφά μόνο μέσω κάποιου editor. Το παιχνίδι εμπεριέχει έναν pre-game editor, δηλαδή μπορείτε να κάνετε αλλαγές μόνο προτού ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι. Οσοι, πάντως, διαθέτετε σύνδεση στο Internet, καλό θα είναι να κάνετε μια βόλτα είτε στο επίσημο site του παιχνιδιού (www.sigames.com) είτε στο www.the dugout.net . Πιστέψτε με, δεν θα χάσετε, αν και η τροποποίηση στοιχείων του παιχνιδιού υπόκειται στην κατηγορία του cheating - κάτι που με βρίσκει εκ διαμέτρου αντίθετο.



Αφού δεν νιώθει άνετα, ας του δώσω λίγες ημέρες άδεια να πάει στη χώρα του.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Προσπαθώντας να ετοιμάσω την "ετυμηγορία" μου για το νέο CM, μάλλον θα επαναληφθώ! Μπορώ, λοιπόν, να υποστηρίξω με σιγουριά ότι απλώς το καλό έγινε... καλύτερο και ότι όποιος ασχοληθεί μαζί του δύσκολα θα ξεκολλήσει. Επομένως, πείτε εις το επανιδείν σε συγγενείς και φίλους, μια και είμαι βέβαιος πως θα αργήσετε να τους ξαναδείτε! Η μόνη ένστασή μου έγκειται στο πόσο δικαιολογούν οι βελτιώσεις που συντελέστηκαν στην προηγούμενη έκδοση την κυκλοφορία νέου παιχνιδιού (φυσικά, με το ανάλογο κόστος). Μάλλον η Sports Interactive εκμεταλλεύθηκε το πάθος των φίλων της σειράς για το αγαπημένο τους παιχνίδι, με καθαρά κερδοσκοπικό χαρακτήρα, αφού όλες αυτές οι προσθήκες και οι βελτιώσεις θα μπορούσαν να διατεθούν και μέσω Internet με τη μορφή update.

Εντούτοις, το CM παραμένει με διαφορά το καλύτερο game του είδους του και ίσως το εθιστικότερο όλων. Πάντα προσφέρει μια καινούρια πρόκληση για τους παίκτες, ενώ μπορείτε να αλλάζετε ομάδες καθώς και να αναλάβετε την τύχη κάποιας εθνικής ομάδας. Δεν νομίζω ότι υπάρχει άλλο παιχνίδι, οποιουδήποτε είδους, που να πληροί τέτοιες προϋποθέσεις. Ουφ τελείωσα! Πάω να παίξω CM! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

GAMEPLAY	98
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	98
ΕΘΙΣΜΟΣ	100

97



Σύντομα θα ψάχνετε να βρείτε το site με τις οδηγίες απεξάρτησης!

ICEWIND DALE
HEART OF WINTER

Το IceWind Dale είναι ένα RPG με κλίση προς το hack'n'slash στυλ παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά αγαπήθηκε πολύ από τους χρήστες και πούλησε αρκετά. Το expansion του παιχνιδιού, αν και ενσωματώνει αρκετές καινοτομίες, δεν κατορθώνει να σταθεί στο ύψος των περιστάσεων εξαιτίας αφ' ενός της πολύ υψηλής τιμής του, αφ' ετέρου της ευκολίας και της μικρής διάρκειάς του. Τότε, όμως, εμφανίστηκε το Heart of Winter: Trials of the Luremaster και εγένετο χαμός...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το IceWind Dale είναι το δεύτερο RPG όπου δεν έχω μπορέσει να κερδίσω στην τελική μάχη. Προσπάθησα 6-7 φορές, δεν τα κατάφερα και τα παράτησα. Με εκνευρίζει το γεγονός ότι δεν μπορώ να κάνω ένα save λίγο πριν από τη μάχη και χρειάζεται ολόκληρη ιστορία κάθε φορά.

Το πρώτο RPG του οποίου δεν έχω καταφέρει ακόμη να κερδίσω την τελική μάχη είναι το Eye of the Beholder 2. Σε αυτό είχα βάλει τον Γιώργο Κυπαρίσση (παλιό συντάκτη και αργότερα αρχισυντάκτη του θρυλικού "Pixel") και τον καλό φίλο Αχιλλέα Κυριακόπουλο να χειρίζεται ο ένας τη συνεχή κίνηση του χαρακτήρα με τα arrow keys και ο άλλος να χτυπά συνεχώς το τέρας (και τι τέρας!). Εγώ ήμουν από πάνω και κάθε τόσο έκανα και ένα save. Ετσι, έχω ένα save λίγο πριν από το τελικό χτύπημα, οπότε ίσως κάποια στιγμή να τα καταφέρω και μόνος μου.

Υπάρχει, άραγε, κάποιος που θέλει να κερδίσει για μένα αυτή την τελευταία μάχη στο IceWind Dale;



ΕΤΑΙΡΕΙΑ

BLACK ISLE/INTERPLAY
(http://www.interplay.com/icewind/index.html)

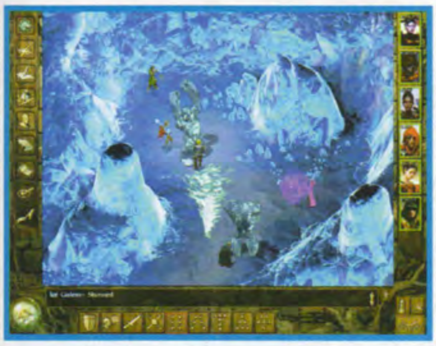
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 9x/Me, DirectX 7, 4x CD-ROM drive, 4MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX συμβατούς drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX συμβατούς drivers, πληκτρολόγιο 100% Microsoft συμβατό mouse, 200MB στον σκληρό



INSTALL - ΤΥΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - PATCH

Πρώτα πρέπει να κάνεις Install το κανονικό παιχνίδι IceWind Dale. Αν έχεις τελειώσει το παιχνίδι, εγκαθιστάς κατευθείαν το expansion. Αν, όμως, δεν το έχεις τελειώσει, έχεις δύο επιλογές: Η πρώτη είναι να βάλεις κατευθείαν το expansion και να συνεχίσεις κανονικά το παιχνίδι. Ετσι, θα έχεις πρόσβαση και στις νέες περιοχές μέσω του σπιτιού του Hjollder στο Kuldahar (σου θυμίζει τίποτα η τοποθεσία αυτή;). Αν, όπως εγώ, έχεις φτάσει στο τέλος το παιχνίδι, αλλά δεν το τελείωσες για διάφορους λόγους, τότε βεβαιώσου ότι οι χαρακτήρες σου είναι πάνω από το ένατο επίπεδο και κάνε τους export. Στη συνέχεια εγκατάστησε κανονικά το Heart of Winter. Σε αυτό







το σημείο πάλι έχεις τρεις βασικές επιλογές: Αν βρίσκεσαι στην αρχή ή στο μέσο του κανονικού παιχνιδιού, μπορείς να διαλέξεις το Full Game και να συνεχίσεις κανονικά όπως προανέφερα. Αν έχεις τελειώσει κανονικά το παιχνίδι, πρέπει να ξέρεις ότι στην περίπτωση αυτή το πρόγραμμα σώζει αυτόματα τα χαρακτηριστικά σου. Ετσι, αφού βάλεις το expansion, κάνε Create Game και μετά επίλεξε το Expansion Only. Τώρα κάνε Import characters και θα μεταφερθούν αυτόματα τα χαρακτηριστικά σου, ακόμη και αν ένα μέλος της ομάδας σου είχε πεθάνει κατά τη διάρκεια της τελικής μάχης. Αν, πάλι, ανήκεις στη δική μου περίπτωση, πρέπει να κάνεις Import έναν έναν τους χαρακτήρες σου. Η ομάδα σου θα ξεκινήσει στην πόλη του Lonelywood και θα πάρει μαζί της τα περισσότερα από τα αντικείμενα που είχε. Τέλος, υπάρχει και η περίπτωση να παίξεις μόνο το expansion, αλλά με μία τελείως νέα ομάδα. Αυτή η επιλογή είναι μόνο για όσους έχουν ισχυρές σαδομαζοχιστικές τάσεις, μια και οι χαρακτήρες πρέπει να είναι τουλάχιστον στο 9ο επίπεδο για να επιζήσουν!

Τέλος, κατέβασε από το Internet το τελευταίο patch του παιχνιδιού, το 1.41, και εγκατάστησέ το οπωσδήποτε. Διορθώνει αρκετά προβλήματα που εμφανίστηκαν στην πορεία, αν και αρχικά είχε εκτιμηθεί ότι το παιχνίδι ήταν ιδιαίτερα σταθερό.

ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ EXPANSION ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αν και το expansion είχε ανακοινωθεί εδώ και καιρό, τελικά, άργησε να κυκλοφορήσει, ενώ και εμείς με τη σειρά μας καθυστερήσαμε κάπως να το παρουσιάσουμε. Ποτέ, όμως, δεν είναι αργά, ειδικά τώρα που βγήκε το νέο expansion, το Heart of Winter: Trials of the Luremaster.

Οι βασικές καινοτομίες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Υποστηρίζει, επιτέλους, ανάλυση 800x600 (δουλεύει και στο κανονικό παιχνίδι αν, φυσικά, το παίξεις από την αρχή και με το expansion του εγκατεστημένο).
- Επιτρέπει να το παίζεις σε fullscreen, όπως και το BG2, "απομακρύνοντας", αν θέλεις, τα πλευρικά interfaces.
- Υποστηρίζει πολύ ενισχυμένο OpenGL 3D.
- Προσφέρει νέα σακούλια για Gems και θήκες για scrolls.
- Περιέχει 60 νέα spells για τους wizards, clerics και druids.
- Περιέχει περισσότερα από 80 νέα

CHEATS

Αντίγραψε το αρχείο "icewind.ini" σ' ένα ασφαλές μέρος για την περίπτωση που κάτι δεν πάει καλά. Εν συνεχεία, κάνε τα εξής:

1 Μ' έναν text editor, όπως το Notepad των Windows ή το TextPad, κάνε EDIT το αρχείο "icewind.ini" που βρίσκεται μέσα στο directory του παιχνιδιού.

2 Πρόσθεσε κάτω από το τμήμα [Game Options] τη γραμμή "Cheats=1" χωρίς τα εισαγωγικά, φυσικά.

3 Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πάτησε τα πλήκτρα CTRL + TAB για να ενεργοποιήσεις την ειδική Cheat Console. Τώρα τύπωσε προσεκτικά την παρακάτω φράση, όπως ακριβώς τη βλέπεις:
GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();

4 Εν συνεχεία, βάλε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς, ανάλογα με το τι επιθυμείς:

Control + J - Μετακινεί την ομάδα σου εκεί όπου είναι ο κέρσορας!
Control + R - Κάνει heal ή resurrect τον επιλεγμένο χαρακτήρα ή πορτρέτο.
Control + Y - Σκοτώνει το τέρας ή τον NPC που επιλέγεις, χωρίς να πάρεις όμως experience points.
Control + 4 - Δείχνει τις παγίδες, εμφανίζοντας ειδικά πολύγωνα στα σημεία αυτά.
Control + 9 - Δείχνει τα bounding boxes των χαρακτήρων.

Υπάρχουν, όμως, και άλλα cheats. Ετσι, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πάτησε τα πλήκτρα CTRL + TAB για να ενεργοποιήσεις την ειδική Cheat Console. Τώρα, τύπωσε προσεκτικά όποια από τις ακόλουθες φράσεις θέλεις, όπως ακριβώς τις βλέπεις:

GETYOURCHEATON:ExploreArea(); - Δείχνει όλο το χάρτη κάθε περιοχής.
GETYOURCHEATON:Hans(); - Μεταφέρει την ομάδα εκεί όπου είναι ο κέρσορας.
GETYOURCHEATON:SetCurrentXP([number]); - Οι επιλεγμένοι χαρακτήρες παίρνουν τα όποια XP ορίσεις με το νούμερο που θα βάλεις!
GETYOURCHEATON: AddGold([number]); - Προσθέτει την αντίστοιχη ποσότητα χρυσού στην ομάδα.
GETYOURCHEATON:Midas(); - Προσθέτει 500 gold στην ομάδα.
GETYOURCHEATON:FirstAid(); - Δίνει 5 healing potions, 5 antidotes και 1 Scroll of Stone to Flesh στον επικεφαλής χαρακτήρα.
GETYOURCHEATON:CreateItem([item name]); - Δημιουργεί το αντίστοιχο αντικείμενο, αν φυσικά ξέρεις το όνομά του.

Τέλος, όσοι θέλουν να μειώσουν τη δυσκολία του παιχνιδιού στα HARD και INSANE modes, ας κάνουν τα εξής:

1 Μ' έναν text editor, όπως το Notepad των Windows ή το TextPad, κάνε EDIT το αρχείο "icewind.ini" που βρίσκεται μέσα στο directory του παιχνιδιού.

2 Αλλαξε τη γραμμή "Suppress Extra Difficulty Damage=0" σε "Suppress Extra Difficulty Damage=1".

Με αυτόν τον τρόπο αφαιρείς τα ειδικά 150% και 200% increases to monster damage και XP στα HARD και INSANE difficulty settings.



μαγικά αντικείμενα.

- Επιτρέπει πολύ υψηλότερη experience point "οροφή", περίπου στα 2.900.000 experience points.
- Υποστηρίζει Hotkeys για να βλέπεις τα αντικείμενα στο έδαφος και τις πόρτες.
- Προσθέτει συνολικά περίπου 15-25 ώρες παιχνιδιού.
- Οι Rangers έχουν μία έξτρα ικανότητα, με την οποία παίρνουν επιπλέον πληροφορίες για κάθε περιοχή.

Το Heart of Winter σε μεταφέρει στο



Lonelywood, ένα παραθαλάσσιο ψαροχώρι στο Βορρά. Πρόκειται για μία από τις 10 πόλεις της περιοχής. Ορδές βαρβάρων καθαρίζουν όλη την περιοχή και έχουν σκοπό να εξαφανίσουν και τις δέκα αυτές πόλεις. Ενας μυστηριώδης καβαλάρης ζητά τη βοήθεια της ομάδας σου για να σταματήσει ένα "μεγάλο" λάθος.

Οι περιοχές που καλείσαι να εξερευνήσεις είναι οι:

Lonelywood, Whistling Gallows Inn, Barbarian Camp, Burial Isle: Outside, Burial Isle: Barrow, Gloomfrost: Outside, Gloomfrost: Level 1, Gloomfrost: Level 2, Barbarian Camp Part 2, Lonelywood Part 2, Sea of Moving Ice, Icasaracht's Temple: Level 1, Icasaracht's Temple: Level 2, Icasaracht's Temple: Level 3 και το Icasaracht's Temple: Lair, όπου δίνεις την τελική μάχη με την Icasaracht, τη μητέρα των white wryms. Αυτές οι τοποθεσίες είναι στην πραγματικότητα λίγες από όποια μεριά και αν το δείτε.

Το ενδιαφέρον σε ό,τι αφορά τη δράση είναι, αν έχεις υπομονή, να ξαναρχίσεις το παιχνίδι από την αρχή, έχοντας εγκαταστήσει και το expansion.

Ετσι, παρατηρούνται οι εξής αλλαγές:

1. Οι Βάρδοι ξέρουν και νέα τραγούδια. Στο ένατο επίπεδο μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν για να "αχρηστεύσουν" έναν εχθρό για έναν ολόκληρο γύρο.

2. Οι Δρυΐδες έχουν τώρα πια νέες shapeshifting ικανότητες.

3. Οι Paladins έχουν πρόσβαση στα spells τους από πολύ πιο χαμηλά επίπεδα.

HEART OF WINTER: TRIALS OF THE LUREMASTER

Μετά την κυκλοφορία του expansion Heart of Winter, η Black Isle Studios αποφάσισε να δημιουργήσει και να δώσει ελεύθερα στην κυκλοφορία ένα ειδικό expansion με τον τίτλο Heart of Winter: Trials of the Luremaster. Για να το παίξετε, όμως, πρέπει να έχετε και το IceWind Dale, αλλά και το expansion του Heart of Winter. Το μέγεθος του αρχείου είναι περίπου 71,3MB.

Με λίγα λόγια, το expansion προσθέτει ό,τι έπρεπε να περιλαμβάνεται ήδη από τη δημιουργία του στο Heart of Winter για να είναι κάτι το ξεχωριστό. Ολοι οι φίλοι του IceWind Dale δεν πρέπει να χάσουν με τίποτα το expansion αυτό, μια και δίνει μία τελείως ξεχωριστή διάσταση στο παιχνίδι.

Τι ακριβώς προσθέτει το νέο αυτό expansion;

- **Μια νέα αποστολή, που την παίρνεις στο Whistling Gallows Inn στο Lonelywood. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι ότι η ομάδα σου πρέπει να είναι τουλάχιστον 11-18ο**





level για να προχωρήσει.

- **20 νέες περιοχές(!), εκ των οποίων οι περισσότερες είναι στο έδαφος. Σε αυτές περιλαμβάνονται ένα ολόκληρο στοιχειωμένο κάστρο στην έρημο Anauroch και έξι υπόγεια επίπεδα.**
- **Νέα τέρατα, όπως τα beholders, jackalweres, ochre jellies, harpies και τα green slime creatures.**
- **Περισσότερα "ξεχωριστά" αντικείμενα.**
- **Προοδευτική δυσκολία δράσης, ανάλογα με την αυξανόμενη δύναμη της ομάδας σου!**
- **Εξι νέα πορτρέτα χαρακτήρων, δύο εκ των οποίων είναι θηλυκά. Πρόκειται για humans και half-elves χαρακτήρες, από τους οποίους δύο είναι πολεμιστές, ένας cleric, ένας mage, ένας druid και ένας ranger.**

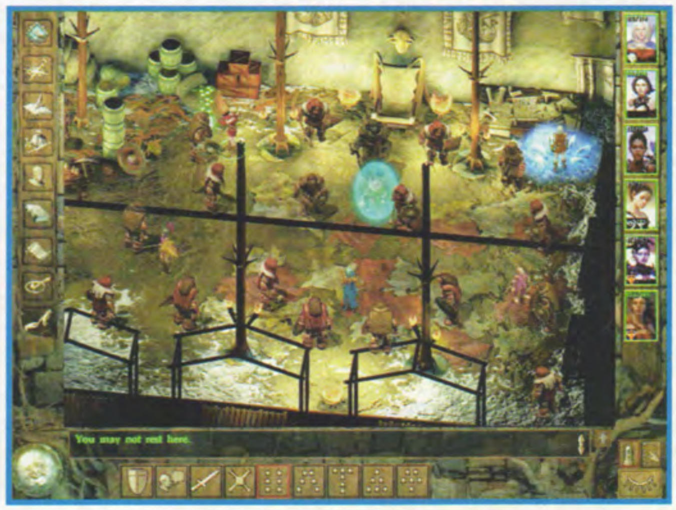
Το expansion προσθέτει, σύμφωνα με την εταιρεία, μίνιμουμ άλλες 8-10 ώρες παιχνιδιού. Δεν ξέρω με τι χαρακτήρες το υποστηρίζουν αυτό, αλλά πρέπει να υπολογίσεις περίπου 15 ώρες παιχνιδιού. Τέλος, διορθώνει διάφορα bugs του Heart of Winter, ειδικά στο multiplayer μέρος του. Οπως προανέφερα, η ιστορία εξελίσσεται γύρω από το κάστρο Castle Maluradek. Μεταφέρεσαι εκεί από το Whistling Gallows Inn του Lonelywood από έναν μυστηριώδη χαρακτήρα, ένα halfling με το όνομα Hobart Stubbletoes.

Το θετικό αυτού του νέου expansion είναι ότι κατορθώνει και εξισορροπεί τον hack'n'slash χαρακτήρα του IceWind Dale, κάτι που το Heart of Winter δεν μπόρεσε να κάνει. Αυτό το πετυχαίνει με μία σειρά ειδικών γρίφων που πρέπει να λύσει ο χρήστης-παίκτης για να προχωρήσει. Εδώ παίζει πολύ μεγάλο ρόλο η εξέλιξη της ιστορίας, γι' αυτό πρέπει να παρακολουθείς πολύ προσεκτικά τους διαλόγους.

Προσωπικά βρήκα το Heart of Winter: Trials of the Luremaster εξαιρετικά ενδιαφέρον, αν και σε μερικά σημεία μού φάνηκε υπερβολικά δύσκολο.







4. Οι Rangers έχουν τώρα πια την tracking ικανότητα.

5. Οι Thieves έχουν μία νέα δυνατότητα, η οποία ονομάζεται Sneak Attack.

6. Η opposition schools για τους Mages γίνεται τελείως διαφορετική.

7. Με το ALT πλήκτρο μπορείς να κάνεις highlight στα αντικείμενα, στις πόρτες και τα σεντούκια.

Αυτό που αλλάζει σημαντικά είναι η τελική μάχη με τον Belhifet. Δύο Cornugons θα περάσουν μέσα από την portal-τηλεμεταφορά και θα ενώσουν τις δυνάμεις τους με τους άλλους φρουρούς. Ετσι, τώρα πια θα πρέπει να νικήσεις αυτούς, τα golems, αλλά και τον ίδιο τον Belhifet. Πρόκειται για μία εξαιρετικά δύσκολη μάχη, που ειλικρινά δεν ξέρω πόσοι μπορούν να την κερδίσουν.



ΚΟΣΤΟΣ ΚΑΙ ΑΞΙΑ

Το μεγαλύτερο πρόβλημα του expansion είναι ότι κοστίζει σχεδόν όσο και το κανονικό παιχνίδι. Και δεν είναι μόνο αυτό, αλλά πρέπει να έχεις και το κανονικό παιχνίδι για να παίξεις το expansion. Με απλά λόγια, πρέπει να αγοράσεις δύο παιχνίδια για να μπορέσεις να παίξεις το IceWind Dale και το expansion του. Νομίζω ότι είναι προφανές ότι δεν συμφέρει, ιδιαίτερα τώρα που η οικονομική κρίση όλο και βαθαίνει.

Το πιο "δυνατό", αλλά ταυτόχρονα και το πιο αμφιλεγόμενο σημείο του Heart of Winter είναι αναμφίβολα οι μάχες του. Από τις πρώτες μάχες θα καταλάβεις ότι εδώ τα πράγματα είναι πολύ, μα πολύ δύσκολα. Βέβαια, το μόνο που θα σε δυσκολέψει στο παιχνίδι είναι αυτές ακριβώς οι μάχες και τίποτα άλλο. Αν μεταφέρεις χαρακτήρες με αρκετά levels, θα συναντήσεις λίγο πάνω από το μέσο όρο δυσκολία. Οσο πιο αδύναμοι είναι οι χαρακτήρες τόσο πιο δύσκολη θα είναι η αποστολή σου. Το πόσο χρόνο θα χρειαστείς για να τελειώσεις το Heart of Winter θα εξαρτηθεί από το πόσο θα κάνεις για να κερδίσεις τις δύσκολες αυτές μάχες.

Τα γραφικά και ο ήχος είναι εξαιρετικά και προχωρούν πολύ μακρύτερα από το πρωτότυπο παιχνίδι.

Η μικρή διάρκεια του παιχνιδιού έχει τις παρενέργειές της και σε άλλα θέματα. Π.χ., δεν προλαβαίνεις παρά να πάρεις μερικά ακόμη levels πριν να τελειώσεις το Heart of Winter. Από την άλλη μεριά, δεν προλαβαίνεις να εξασκηθείς στα νέα spells που θα βρεις, πάλι λόγω του ότι θα το τελειώσεις αρκετά γρήγορα.

Συνοψίζοντας, το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι αρκετά μικρό, σε συνδυασμό με την πολύ υψηλή τιμή πώλησής του, θα απογοητεύσει και τους πιο πιστούς φίλους της σειράς.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

ΜΟΝΟ ΤΟΥ

60



ΜΕ ΤΟ ΝΕΟ EXPANSION

90



Το expansion του IceWind Dale θα άξιζε αρκετά αν δινόταν δωρεάν. Για την τιμή της πώλησής του, όμως, προσφέρει σχετικά λίγα και δεν αποτελεί συμφέρουσα αγορά για το χρήστη. Μετά την εμφάνιση του Heart of Winter: Trials of the Luremaster, που δίνεται ελεύθερα από την ίδια εταιρεία, αποκτά, όμως, άλλη αξία, αφού και με τα δύο μαζί είναι σαν να έχεις ένα νέο παιχνίδι. Δείτε το οπωσδήποτε.



Αλλο ένα από τα λεγόμενα "κονσολάδικα" παιχνίδια προσπαθεί να εισχωρήσει στην πιο μεγάλη και ταυτόχρονα απαιτητική αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αυτή των PC games, θέλοντας να αποσπάσει την προσοχή και τα βλέμματα του αγοραστικού κοινού και έχοντας ως κυριότερα όπλα του το μεγάλο όνομα που έχει αποκτήσει μέσα από τις αίθουσες των arcades εδώ και επτά τουλάχιστον χρόνια, καθώς και τη μεγάλη απήχηση που έχουν οι πρόγονοί του και οι arcade emulators τα τελευταία χρόνια στα PCs. Φίλοι αναγνώστες, με υπερηφάνεια σας παρουσιάζω το Super Bust A Move.

του Νίκου "psyman" Καραδήμα

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
TAITO

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium ή AMD στα 300MHz και άνω, 64MB RAM, κάρτα γραφικών 8MB, κάρτα ήχου με υποστήριξη του DirectX 6, CD-ROM 4x ταχύτητας

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Αν νομίζετε ότι στην εισαγωγή ήμουν λίγο υπερβολικός, θα πρέπει να σας επισημάνω το εξής: Ο παππούς του Super Bust A Move, το θρυλικό Puzzle Bubble, μαζί με το Street Fighter II Champion Edition ήταν, είναι και θα είναι τα πιο εθιστικά coin-op παιχνίδια που έχω παίξει ποτέ και τα μόνα που μπορούσαν, τότε, να μου αποσπάσουν ως έναν βαθμό την προσοχή από παιχνίδια όπως τα Agony, Curse of Enchantia, Gods, Immortal και το Doom. Εκατοντάδες τα εικοσάρικα και τα πενηντάρικα που χάλαγα στα απαγορευμένα, για τους περισσότερους πιτσιρικάδες, "ουφάδικα" στις κοπάνες του σχολείου (φοβερές εποχές, σνιφ, σνιφ).

Επειτα από όλα τα ανωτέρω, καταλαβαίνετε ότι ένα παιχνίδι όπως το Bust A Move και με τέτοια προϊστορία, θα ήταν αδύνατον να με αφήσει ασυγκίνητο και μάλιστα σε μια εποχή όπου στα PCs κυριαρχούν RPGs, Adventures και Doom-clones και η μόνη διέξοδος για τους λάτρεις των coin-ops είναι τα MAME, Raine και τα υπόλοιπα θαυμάσια προγραμματάκια (ένα μεγάλο μπράβο στη SEGA για τη μεταφορά του "The House of the Dead 2" στα PCs). Το Super Bust A Move είναι εδώ, λοιπόν, και ας δούμε μαζί αν δικαιολογεί το όνομά του.



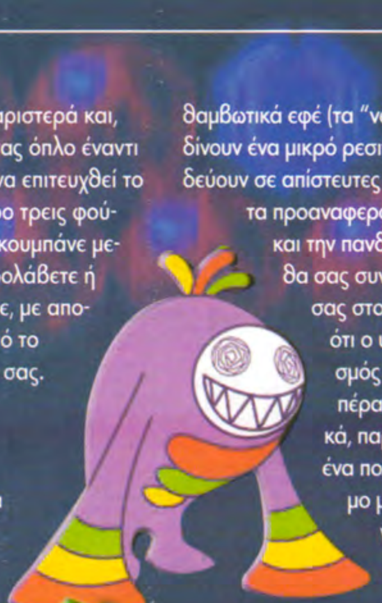
ΠΕΡΙ ΦΟΥΣΚΑΣ

Αν παρ' όλα αυτά, όλα τα προαναφερθέντα σας φαίνονται λίγο περίεργα και γενικά δεν έχετε καταλάβει περί τίνος πρόκειται, τότε τρία τινά ενδέχεται να συμβαίνουν: Πρώτον, να έχετε έρθει από κάποιο τροπικό νησί του νότιου ημισφαιρίου, όπου έχετε ζήσει όλα τα χρόνια της έως τώρα ζωής σας, δεύτερον, να έχετε συμμετάσχει σε κάποιο διαστημικό πρόγραμμα της NASA όπου ύστερα από ένα ατυχές ατύχημα, έχετε υποστεί αμνησία και, τρίτον, να αγνοείτε τελείως λέξεις όπως Tetris, "ουφάδικο", video games, και τα μόνα "παιχνίδια" που έχετε τερματίσει στη ζωή σας είναι τα Word, Excel, Access (άντε και καμιά πασιέντζα). Πάντως, για τους ανωτέρω λόγους, εγώ είμαι υποχρεωμένος να προχωρήσω σε μια αναλυτικότατη περιγραφή του τι εστί Super Bust A Move.

Καταρχήν, να αναφέρω τους πρωταγωνιστές του παιχνιδιού, που δεν είναι άλλοι από τα αξιαγάπητα δεινοσαυράκια του κλασικού πλέον Bubble Bobble. Μαζί τους, φυσικά, φέρνουν και μια αρκετά μεγάλη παρέα από καινούριους φίλους, μερικοί από τους οποίους είναι οι Catch (ο αγαπημένος μου), Pinky, Mog, Wolo (ξέρει πολύ καλό μπάσκετ), Miss T κ.ά., ο καθένας με το δικό του στυλ και attack pattern (είδος επίθεσης για κάθε χαρακτήρα).

Κάθε πίστα αποτελείται από φούσκες πολλών διαφορετικών χρωμάτων, η ποσότητα των οποίων διαφέρει από πίστα σε πίστα. Σκοπός του παίκτη είναι να σπάσει όλες τις φούσκες (όχι αυτές του Χρηματιστηρίου), χρησιμοποιώντας το κανονάκι που υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης. Το κανόνι αυτό έχει τη δυνατότητα να εκτοξεύει χρωματιστές φούσκες τυχαίας σειράς, να περιστρέφεται μέχρι 180

μοίρες από τα δεξιά προς τα αριστερά και, γενικά, θα είναι το μοναδικό σας όπλο έναντι των ενοχλητικών bubbles. Για να επιτευχθεί το σπάσιμο, θα πρέπει το λιγότερο τρεις φούσκες του ίδιου χρώματος να ακουμπάνε μεταξύ τους. Χάνετε όταν δεν προλάβετε ή δεν καταφέρετε να τις σπάσετε, με αποτέλεσμα να κατέβουν κάτω από το ύψος που βρίσκεται το κανόνι σας. Τόσο απλά!



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Super Bust a Move θα μπορούσα να τα χαρακτηρίσω με δύο λέξεις "χαριτωμένα" και "πολύχρωμα". Τέτοιους χαρακτηρισμούς μάλλον θα τους περιμένατε από ανάλογα παιχνίδια και ειδικά από τη σειρά των Puzzle Bobbles και Bust a Move, μια και, αν μη τι άλλο, το απαιτεί η συγκεκριμένη θεματολογία των puzzle παιχνιδιών. Ισως, αυτή η έντονη πολυχρωμία "ξενίσει" κάποιους, ιδίως αυτούς που έχουν συνηθίσει τα σκοτεινά παιχνίδια, όπου κυριαρχούν χρώματα όπως το μαύρο και το κόκκινο (του αίματος). Ξεφεύγοντας όμως από τέτοιες "κολλημένες" σκέψεις και κοιτάζοντας με "ανοικτό" μυαλό τον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού, θα μπορούσα να πω με σιγουριά ότι το Super Bust a Move τα καταφέρνει καλύτερα από κάθε άλλο puzzle game που υπάρχει στην αγορά όσον αφορά στην καλαισθησία των γραφικών του.

Τι να πρωτοθαυμάσει κανείς από την απαράμιλλη δουλειά που έχει γίνει από μέρος των σχεδιαστών; Το σχεδιασμό των χαρακτήρων, που χάρη στα αξιοθαύμαστα "καρτουνίστικα" animations τους, θα τους χαζεύετε με τις ώρες; Τα καταπληκτικά και ποικιλόμορφα backgrounds, όπου τα μαγευτικά fractals διαδέχονται διάσημα έργα τέχνης που με τη σειρά τους διαδέχονται διαστημικά τοπία; Ή τα εκθαμβωτικά εφέ (τα "νέον" εφέ του παιχνιδιού δίνουν ένα μικρό ρεσιτάλ) που θα σας ταξιδεύουν σε απίστευτες καταστάσεις; Αν σε όλα τα προαναφερόμενα, δε, προσθέσετε και την πανδαισία χρωμάτων που θα σας συνοδεύει σε κάθε βήμα σας στο παιχνίδι, τότε νομίζω ότι ο υπέρμετρος θαυμασμός μου είναι πέρα για πέρα δικαιολογημένος. Γενικά, παρατηρώ ότι υπάρχει ένα πολύ επιτυχημένο δέσιμο μεταξύ 2D και 3D γραφικών σε όλες τις οθόνες του παιχνιδιού, με εκατοντάδες μικρά καρεδάκια κίνησης σχεδόν σε κάθε σημείο της οθόνης, πετυχαίνοντας να μας περάσει το εύθυμο κλίμα που επιδιώκει. Και για να χαρείτε όλα αυτά, δεν χρειάζεστε ούτε πανίσχυρες 3D κάρτες γραφικών, ούτε δυνατούς επεξεργαστές με εκατοντάδες MB μνήμη, ούτε περίτεχνες μηχανές γραφικών. Μόνο πολύ χρόνο και καλή διάθεση.



Από την άλλη μεριά, ο ηχητικός τομέας κάνει τα πάντα για να μην περάσει απαρατήρητος και σίγουρα τα καταφέρνει. Μέσα από υπέροχες funky μελωδίες αλλά και ευδιάθετους techno ρυθμούς, τα μουσικά θέματα ακούγονται ευχάριστα, χωρίς να γίνονται σε κανένα σημείο υπερβολικά ή να μας αποσπούν την προσοχή από τη δράση. Ενα δυο κομμάτια, πάντως, μου έκαναν ιδιαίτερη εντύπωση, σε σημείο να έχω μεγαλύτερη ευστοχία όταν τα άκουγα.

Και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού καταφέρνουν, με τη σειρά τους, να μας αφήσουν άκρως ικανοποιημένους, τόσο ως προς την ποσότητά τους, όπου τα πάντα μέσα στο παιχνίδι έχουν τον ανάλογο ήχο, όσο και ως προς την ποιότητά τους, δημιουργώντας μια αίσθηση ποιοτικής ταινίας καρτούν. Μέχρι και ομιλία υπάρχει για τα σχόλια που κάνουν οι εκάστοτε χαρακτήρες.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Χαριτωμένα γραφικά και ήχος
- Εύκολος χειρισμός
- Μικρές απαιτήσεις
- Διαχρονικό gameplay
- Αψεγάδιαστο multiplayer

Αρνητικά

- Χαμηλές αναλύσεις
- Η πολυχρωμία μπορεί να ενοχλήσει μερικούς

GAMEPLAY - ΑΝΤΟΧΗ

Δεν ξέρω αν η συγκεκριμένη έκδοση υπάρχει και στα coin-ops ούτε τι διαφορές έχει με την αντίστοιχη έκδοση για τις κονσόλες,



Διαλέγοντας το επόμενο level.



Διαλέγοντας χαρακτήρα και βλέποντας την attack pattern του.



Προσέξτε τι στόμα ανοίγει το δεινοσαυράκι.





4..., 3..., 2..., 1.... Μπαμ!



Αρχίζοντας με αισιοδοξία άλλο ένα challenge.

το σίγουρο είναι πάντως ότι θα βυθιστείτε κατευθείαν στην εύθυμη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, χωρίς να παιδεύεστε με ατελείωτα υπομενού, άχρηστες ρυθμίσεις και δαιδαλώδεις οθόνες. Ο,τι αλλαγές χρειασθεί να κάνετε, γίνονται γρήγορα και απλά. Κάτι που θα ήθελα να επισημάνω είναι ότι το Super Bust A Move έχει τη δυνατότητα να τρέχει και κατευθείαν από το CD, χωρίς περαιτέρω εγκαταστάσεις και άλλα τέτοια κόλπα, από την άλλη, όμως, δεν θα σώζονται τα hi-scores. Διαλέγετε και παίρνετε. Ούτως ή άλλως, οι χρόνοι του loading είναι άψογοι, σε σημείο μάλιστα να ανταγωνίζονται τους αντίστοιχους χρόνους των coin-ops.

Αν νομίζετε, πάντως, ότι μόλις θα πιάσετε στα χέρια σας το Super Bust A Move, θα το ξεπετάξετε αμέσως, ξεχάστε το. Οχι ότι είναι υπερβολικά δύσκολο, απλώς θα έχετε με πολλά να ασχοληθείτε (να ανακαλύψετε μυστικά, να ξετρυπώσετε χαρακτήρες), που θα χρειαστούν αρκετοί μήνες ενασχόλησής σας με το παιχνίδι. Οσο γρηγορότερα τερματίζετε μια πίστα, παίρνετε και την ανάλογη ανταμοιβή σε πόντους (time bonus), καταφέρνοντας έτσι όχι μόνο να σκαρφαλώσετε στον πίνακα των high-scores, αλλά και να ξεκλειδώνετε κρυφές πίστες και χαρακτήρες και διατηρώντας το ενδιαφέρον σε υψηλά επίπεδα και για αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα.

Φυσικά, υπάρχουν και οι λεγόμενες "άβγαλτες" πίστες που θα σας εκνευρίσουν αφάνταστα μέχρι να τις τερματίσετε, απαιτώντας από εσάς να είστε σχεδόν απόλυτα αλάθητοι. Μία τέτοια πίστα έτυχε να με παιδεύει επί μιάμιση ολόκληρη ώρα, παίζοντας, από ένα σημείο και έπειτα, μόνο και μόνο για την τιμή των όπλων.

Περνώντας, τώρα, σε αυτά που προσφέρει το Super Bust A Move ξεκινάμε με την πρώτη επιλογή που δεν είναι άλλη από απλό μονό "1P"(single mode). Από εδώ υπάρχουν τρεις διαφορετικές κατηγορίες: η training, η normal και η classic. Στην πρώτη κατηγορία, όπως θα καταλάβατε ίσως, υπάρχουν οι κατάλληλες πίστες για να σας βοηθήσουν να ενταχθείτε ομαλά στο κλίμα του παιχνιδιού, να κατανοήσετε τους κανόνες και τη φιλοσοφία του και να εξοικειωθείτε ως έναν βαθμό με το χειρισμό του μέσα από τα αρκετά βατά ως προς το παίξιμό τους επίπεδα. Στις normal και classic επιλογές υπάρχει το εξής ενδιαφέρον στοιχείο: Περιέχονται είκοσι επτά levels, αποτελούμενα από πέντε πίστες το καθένα, ενώ κάθε φορά που τελειώνετε ένα από αυτά, θα σας δίνεται η δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε δύο επιπλέον levels, λίγο μεγαλύτερης δυσκολίας. Ετσι, θα ακολουθήσετε μία διαδρομή όπου είναι αδύνατον να παίξετε όλα τα επίπεδα μονομιάς, έχοντας τη δυνατότητα να παίξετε πολλές φορές, προκειμένου να καταφέρετε να τα δείτε όλα. Κατ' αυτόν τον τρόπο δημιουργείται ένα ισχυρό σύστημα "replay" και μια διαχρονικότητα ως προς την αντοχή του παιχνιδιού.



Αλλη μία κλασική επιλογή, που θα ήταν αδύνατον να λείπει από οποιοδήποτε Bust A Move, είναι η "CPU Battle" στην οποία έρχεστε αντιμέτωποι με την τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή (A.I.). Εχοντας διαλέξει ένα από τα normal και expert modes, περνάτε στην οθόνη όπου διαλέγετε χαρακτήρα. Εδώ ως κριτήριο, εκτός από το προσωπικό γούστο σας, έχετε το "attack pattern" κάθε ήρωα. Το "attack pattern" δηλώνει το είδος της επίθεσης που εξαπολύει ο ήρωάς σας σε περίπτωση που θα σπάσετε παραπάνω από τρεις φούσκες ταυτόχρονα. Οσο περισσότερες φούσκες σπάτε μαζί, ανάλογες φούσκες θα προστίθενται στη μεριά του αντιπάλου σας, φέρνοντάς τον έτσι σε δυσκολότερη θέση, αφού θα έχει να σπάσει περισσότερες bubbles.

Τελευταία και άκρως ενδιαφέρουσα επιλογή είναι αυτή του "challenge", στην οποία σε όσον το δυνατόν λιγότερο χρόνο θα πρέπει να βγάλετε πέντε levels, το καθένα από τα οποία αποτελείται από πέντε ειδικές πίστες, ειδικά σχεδιασμένες έτσι ώστε η επιδεξιότητα και η ευστοχία σας να δοκιμαστούν στον υπέρτατο βαθμό. Στο τέλος βγαίνει ένας συνολικός χρόνος, βάσει του οποίου θα βαθμο-



Μία εικόνα από το μεγάλο "αδερφάκι" του στα coin-ops.

λογηθείτε (το Α είναι ο καλύτερος βαθμός), ξεκλειδώνοντας έτσι ένα ένα τα μυστικά του Super Bust A Move (περιττό να σας πω ότι μόνο οι "γκουρού" του παιχνιδιού μπορούν να πιάσουν τις πολύ υψηλές βαθμολογίες).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το μόνο που θα πρέπει να προσέξετε είναι λίγο ο χειρισμός του κανονιού. Οχι τίποτα το ιδιαίτερο, απλώς αν παίζετε πρώτη φορά τέτοιου είδους παιχνίδια, στην αρχή θα έχετε μια μικρή αστοχία, η οποία όσο θα περνάει ο καιρός θα ελαττώνεται. Αλλά ακόμα και στην αρχή το παιχνίδι δίνει τη λύση με τη χρήση μιας διακεκομμένης νοητής γραμμής που σας υποδεικνύει το σημείο όπου θα καταλήξει η φούσκα. Από κει και πέρα με το δεξί και αριστερό arrow key θα κινείτε το κανόνι, με το "Z" θα εκτοξεύετε τη φούσκα, ενώ με το "F5" θα μετατρέπετε το παιχνίδι από και σε full screen ή μικρότερο παράθυρο.

MULTIPLAYER - ΕΘΙΣΜΟΣ

Ποιο παιχνίδι είναι αυτό που κάνει τα Quake 3 και Unreal Tournament να τρέχουν πανικόβλητα στον τομέα του multiplayer, το όνομά του οποίου αρχίζει από "Super" και τελειώνει σε "Bust A Move"; Νομίζω ότι όλοι το βρήκατε, αφού είναι πασιφανές. Η απάντηση, φυσικά, είναι το Super Bust A Move :). Πριν όμως να αρχίσουν να καταφθάνουν θυμωμένοι οι Quakers με τα rocket launchers, τα railguns και τα BFGιά, καλό θα ήταν να κάνετε το ακόλουθο πείραμα: Μαζευτείτε πέντε με έξι φιλαράκια (μεταξύ μας τώρα, ας είναι και κανένα θηλυκό στην παρέα, διότι τρέφουν ιδιαίτερη εκτίμηση σε ανάλογα παιχνίδια) κατά το βραδάκι (γύρω στις δώδεκα δηλαδή), προμηθευτείτε μπίρες, ποπ-κορν κ.λπ. και οργανώστε κάποιο πρόχειρο ή πιο πολύπλοκο τουρνουά στο Super Bust A Move. Δεν θα έχετε ξαναζήσει παρόμοια multiplayer εμπειρία στη ζωή σας (εκτός ίσως στο The 4th Coming). Ο εθισμός στο παιχνίδι είναι εγγυημένος. Α, και δεν χρειάζεται να έχετε ούτε "σφαιράτες" Internet συνδέσεις, ούτε laser ποντίκια, ούτε να ξέρετε άπταιστα greeklish.

Με τα ανωτέρω, θα καταλάβατε βέβαια ότι και ο εθισμός περπατάει χέρι χέρι, τόσο με το multiplayer όσο και με το single μέρος του παιχνιδιού. Απαξ και κάνετε το λάθος να καταπιαστείτε σοβαρά μαζί του, ξεχάστε κάθε κοινωνική δραστηριότητα, φαγητό, κινητό, σχέση και όλες τις υπόλοιπες ανθυγιεινές συνήθειες που είχατε ως τώρα. Ο εθισμός με το Super Bust A Move θα είναι απόλυτος, σε σημείο που ο οργανισμός σας να αναζητά απεγνωσμένα φούσκες για σπάσιμο όλο το εικοσιτετράωρο. Αν παρ' όλα αυτά αγνοήσετε όλα τα προαναφερθέντα και δεν θελήσετε να δοκιμάσετε από τον "απαγορευμένο λωτό", το κρίμα στο λαιμό σας. Εγώ το χρέος μου το έκανα και σας προειδοποίησα.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Θα μπορούσα να γράφω ατελείωτους διθυράμβους και να πλέκω εγκώμια για το Super Bust A Move, αλλά κάτι τέτοιο θα θεωρηθεί μάλλον περιττό και κουραστικό από τους περισσότερους. Ούτως ή άλλως, αν δεν ζήσετε από κοντά αυτή την απόλυτη εμπειρία δεν θα μπορέσετε να καταλάβετε ποτέ περί τίνος πρόκειται. Ενα παιχνίδι που σίγουρα έλειπε από τις περισσότερες συλλογές, κάνοντάς μας ταυτόχρονα με την απόκτησή του περήφανους που έχουμε ένα τόσο τέλειο δείγμα ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας στην κατοχή μας. Η αξία του είναι ανεκτίμητη, μια και πρόκειται για ένα κλασικό παιχνίδι, συνεχίζοντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την παράδοση των προγόνων του και βάζοντας γερά θεμέλια για μία λαμπρή συνέχεια. Είναι σαν να έβρισκα έναν αλυσιδωτό θώρακα από μίθριλ και να μου έλεγαν να εκτιμήσω την αξία του. Απλώς ανεκτίμητη.



Το Super Bust A Move το προτείνω ανεπιφύλακτα σε όλους τους παίκτες και ιδιαίτερα στους ρομαντικούς και ονειροπόλους (δύο στοιχεία που με χαρακτηρίζουν απόλυτα), οι οποίοι θα βυθιστούν στον κόσμο του αμέσως. Οσο για τους υπόλοιπους, είναι το ιδανικό διάλειμμα ύστερα από ένα εξοντωτικό Quake, Baldur's Gate ή Myst 3, όταν αναζητούν κάτι χαλαρωτικό, ξεκούραστο και απλό. Το Super Bust A Move διαθέτει και τα τρία αυτά χαρακτηριστικά σε μεγάλες δόσεις, προσθέτοντας άψογα γραφικά και ήχο, αψεγάδιαστο gameplay και χειρισμό και απόλυτο εθισμό και multiplayer εμπειρία.



Το Super Bust A Move αποδεικνύει ότι ένα απλό παιχνίδι με μια πρωτότυπη ιδέα μπορεί



Μαμά, τι μεγάλη φούσκα είναι αυτή η πράσινη!



Το game menu του παιχνιδιού.

να διατηρηθεί "φρέσκο" και αναλλοίωτο για δεκάδες χρόνια, χωρίς να χρειάζεται τη βοήθεια εκατομμυρίων πολυγώνων και περίπλοκων, κονσερβοποιημένων, 3D γραφικών. Τίτλοι όπως Space Quest: The Lost Chapter, KQ1-Quest For The Crown και Quest for the Glory 4 1/2 μεγαλώνουν το χάσμα με τα σημερινά άψυχα, αναμασημένα δείγματα παιχνιδιών που μας πλασάρουν κάποιοι που δεν έχουν ποτέ τους παίξει ένα Tetris, ένα Street Fighter, ένα Dungeon's Master, ένα Loom, ένα Vroom, ένα Gods ή ένα Kick Off. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΕΘΙΣΜΟΣ	85
MULTIPLAYER	85

86



Τα λόγια αδυνατούν να εκφράσουν τα συναισθήματα. Βγαλμένο μέσα από την παλιά σχολή, καταφέρνει να αναδειχθεί από το σωρό των σημερινών εμπορικών τίτλων. Απλώς κλασικό.

ZOO TYCOON

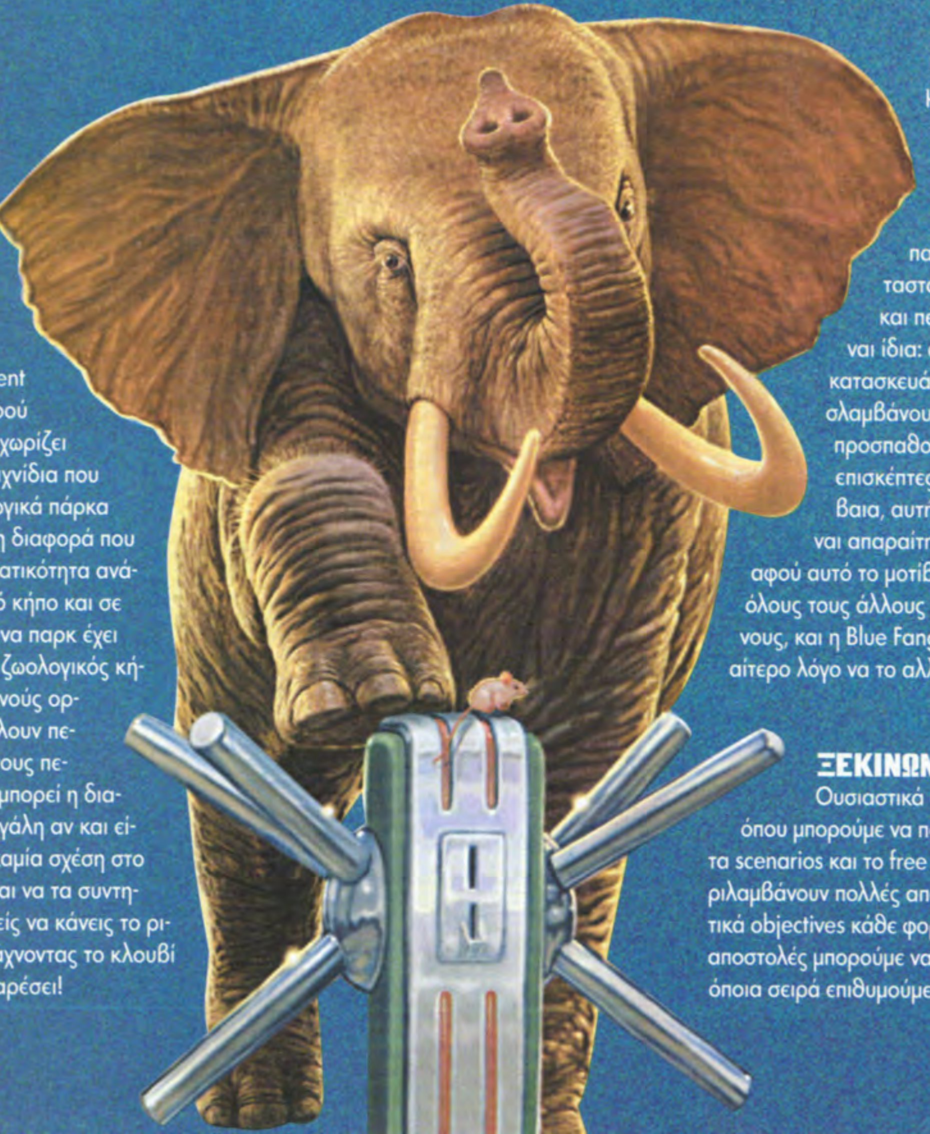
Στα παιχνίδια εξομοίωσης έχουμε περάσει κατά καιρούς μέσα από ένα σωρό επιχειρήσεις, τις οποίες μάθαμε να διαχειριζόμαστε τόσο άψογα, που η Microsoft αποφάσισε ότι θα μπορούσαμε να τα καταφέρουμε και ως διευθυντές ζωολογικού κήπου!

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	MICROSOFT/BLUE FANG GAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	P 233MHz, 64MB RAM (προτ. 128), 400MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, CD-ROM 4x, Win 95/98/2000

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Zoo Tycoon είναι ένα πρωτότυπο management simulation, αφού αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει από άλλα παρόμοια παιχνίδια που ασχολούνται με ψυχαγωγικά πάρκα (π.χ. Theme Park) είναι η διαφορά που υπάρχει και στην πραγματικότητα ανάμεσα σε έναν ζωολογικό κήπο και σε ένα λούνα παρκ. Το λούνα παρκ έχει άψυχα παιχνίδια, ενώ ο ζωολογικός κήπος χρησιμοποιεί ζωντανούς οργανισμούς, οι οποίοι θέλουν περισσότερη φροντίδα. Στους περισσότερους από εσάς μπορεί η διαφορά να μη φαίνεται μεγάλη αν και είναι, αφού δεν υπάρχει καμία σχέση στο να φτιάχνεις τρενάκια και να τα συντηρείς, με το να προσπαθείς να κάνεις το ρινόκερο χαρούμενο, φτιάχνοντας το κλουβί του όπως ακριβώς του αρέσει!



Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν πολλές ομοιότητες, αφού το Zoo Tycoon είναι ένα theme park, όπου τα παιχνίδια έχουν αντικατασταθεί με ζώα. Από εκεί και πέρα όλα τα' άλλα είναι ίδια: φτιάχνουμε δρόμους, κατασκευάζουμε κτήρια, προσλαμβάνουμε προσωπικό και προσπαθούμε να κρατάμε τους επισκέπτες χαρούμενους. Βέβαια, αυτή η ομοιότητα δεν είναι απαραίτητα αρνητικό στοιχείο, αφού αυτό το μοτίβο παιχνιδιού έκανε όλους τους άλλους τίτλους επιτυχημένους, και η Blue Fang Games δεν είχε ιδιαίτερο λόγο να το αλλάξει.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Ουσιαστικά υπάρχουν δύο modes όπου μπορούμε να παίξουμε το παιχνίδι, τα scenarios και το free play. Τα scenarios περιλαμβάνουν πολλές αποστολές με διαφορετικά objectives κάθε φορά. Τις περισσότερες αποστολές μπορούμε να τις παίξουμε με όποια σειρά επιθυμούμε, αφού μόνο λίγες εί-



Για να ικανοποιούμε τον κόσμο, είμαστε υποχρεωμένοι να τοποθετούμε γύρω από κάθε έκθεμα μία μεγάλη σειρά από..."φαγάδικα"!



Πάντως, ο κόσμος κάνει ουρές στο ζωολογικό κήπο μου.

ναι κλειδωμένες και απαιτούν να έχουν ολοκληρωθεί επιτυχώς όλες οι προηγούμενες. Σας προτείνουμε να ξεκινήσετε από τις δύο πρώτες missions, που έχουν το ρόλο tutorial και θα σας κατατοπίσουν πλήρως σχετικά με όλες τις λειτουργίες του παιχνιδιού (αν και όσοι έχουν παίξει το Rail Coaster Tycoon, δεν θα αντιμετωπίσουν προβλήματα, αφού το interface μοιάζει.). Στην πρώτη αποστολή μαθαίνουμε τα πολύ βασικά, όπως πώς κατασκευάζουμε ένα κλουβί και πώς αγοράζουμε το πρώτο ζώο μας. Αντίθετα, στη δεύτερη αποστολή αρχίζουν να μας απασχολούν πιο σημαντικά ζητήματα, όπως με ποιον τρόπο θα διαμορφώσουμε το χώρο του ζώου μας ώστε να είναι ευτυχισμένο και πώς θα κατορθώσουμε να κρατάμε χαρούμενους τους επισκέπτες μας ώστε να συνεχίσουν να επισκέπτονται το ζωολογικό κήπο μας. Στις υπόλοιπες αποστολές τα objectives δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο και συνήθως αφορούν την επίτευξη ενός συγκεκριμένου αριθμού ευτυχίας των ζώων και επισκεπτών σε ορισμένο χρονικό διάστημα, ενώ άλλα ζητούν να έχουμε πολλούς επισκέπτες και ζώα σε λίγους μόνο μήνες.

Το Free play mode, απ' την άλλη, είναι ιδανικό για όσους δεν θέλουν να περιορίζονται από τα objectives και επιθυμούν να φτιάξουν το ζωολογικό κήπο των ονείρων τους. Σε αυτό μπορούμε να επιλέξουμε το χρηματικό ποσό με το οποίο θα ξεκινήσουμε (το ανώτατο όριο είναι 500.000 δολάρια), καθώς και το μέγεθος του ζωολογικού κήπου. Επειτα είμαστε ελεύθεροι να αναπτύξουμε την επιχείρησή μας, με όποιον τρόπο επιθυμούμε, αρκεί φυσικά να μη χρεοκοπήσουμε!

Αφού διαλέξουμε τον τρόπο παιχνιδιού και ξεκινήσουμε, βρισκόμαστε σε ένα αρκετά γνώριμο περιβάλλον - για όσους τουλάχιστον έχουν ξαναπαίξει τέτοιο είδος παιχνιδιών. Στο αριστερό μέρος της οθόνης βρίσκονται συγκεντρωμένα τα περισσότερα από τα εικονίδια που μας επιτρέπουν να εκτελέσουμε κάποια εργασία, ενώ κάτω αριστερά υπάρχει ένας mini-map, που επιτρέπει zoom in/out και περιστροφή. Τέλος, στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα χρήματα που έχουμε και η ημερομηνία. Δεξιότερα υπάρχουν κάποιοι δείκτες, που δείχνουν με μπάρες την αξιολόγηση του ζωολογικού κήπου, το ποσοστό ικανοποίησης των ζώων και το αντίστοιχο των επισκεπτών. Επιλέγοντας κάποιον από αυτούς τους δείκτες, μπορούμε να λάβουμε περισσότερες πληροφορίες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του τίτλου δεν έχουν να επιδείξουν τίποτα το ιδιαίτερο, αν και προσφέρονται σε πολλές αναλύσεις (από 800x600 έως 1.152x864). Σίγουρα όλοι οι χαρακτήρες (άνθρωποι και ζώα) θα μπορούσαν να είναι πολύ λεπτομερέστεροι, ώστε το πολύ καλό animation που έχουν να αποδίδει περισσότερο. Ποικιλία, πάντως, υπάρχει, αφού οι επισκέπτες είναι αρκετά διαφορετικοί μεταξύ τους και ξεχωρίζουν αμέσως οι ηλικίες και το φύλο τους, ενώ και οι κινήσεις τους έχουν μεγάλη φυσικότητα. Αντίθετα το προσωπικό του ζωολογικού κήπου είναι εντελώς όμοιο. Συνολικά, όμως, τα χρώματα είναι όμορφα επιλεγμένα και το τελικό αποτέλεσμα είναι ευχάριστο στο μάτι.

Επίσης, το παιχνίδι μάς επιτρέπει να κάνουμε zoom in/out, μάλλον όμως εκ περισσού, αφού με zoom in βλέπουμε μόνο pixel και στο zoom out τα πάντα είναι πολύ μικρά. Αρα οι περισσότεροι θα μείνουν στη μέση απόσταση. Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα περιστροφής του χάρτη, ώστε να έχουμε καλύτερη οπτική γωνία, όμως η λειτουργία αυτή δεν φαίνεται να δουλεύει σωστά, αφού υπάρχει μεγάλη καθυστέρηση κατά την περιστροφή.

Ο ήχος του παιχνιδιού ακολουθεί κατά πόδας τα γραφικά, με μια αδιάφορη μουσική να συνοδεύει τις κινήσεις μας, ενώ τα ηχητικά εφέ περιορίζονται σε μια μουρμούρα που ακούγεται από τον κόσμο και κάποιες κραυγές των ζώων. Κατά συνέπεια, είτε παίξετε με ανοιχτά ηχεία είτε με κλειστά, δεν θα καταλάβετε διαφορά.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Καλό interface
- Ενδιαφέρον θέμα

Αρνητικά

- Μέτρια γραφικά
- Χαζή συμπεριφορά των ανθρώπων
- Δυσκολία στην ταυτόχρονη φροντίδα ζώων και επισκεπτών
- Βαρετό ύστερα από λίγο

ΕΞΥΠΝΑ ΖΩΑ...

Οπως προαναφέραμε, κεντρικό ρόλο στο παιχνίδι έχουν τα ζώα και η περιποίησή τους - τι ζωολογικός κήπος θα ήταν άλλωστε! Αρχικά, λοιπόν, πρέπει να επιλέξουμε ποιο ακριβώς από τα 40 διαθέσιμα ζώα θα θέλαμε να φιλοξενήσει ο κήπος μας. Αφού το επιλέξουμε, λαμβάνουμε κάποιες εγκυκλοπαιδικές πληροφορίες (οι περισσότεροι από εμάς θα τις προσπεράσουν, φαντάζομαι), καθώς και κάποιες πιο ουσιαστικές για το ποιον τύπο εδάφους και φυτών προτιμά. Αφού τα μάθουμε αυτά, πρέπει να επιλέξουμε ένα είδος κλουβιού που να του ταιριάζει, κάτι που παίζει ιδιαίτερο ρόλο, αφού - όπως καταλαβαίνετε - δεν μπορεί να περιοριστεί ένας ελέφαντας σε απλό συρματόπλεγμα γιατί, αν δραπετεύσει, ο κόσμος θα αρχίσει να τρέχει προς την έξοδο τρομοκρατημένος, γεγονός που έχει άμεσο αντίκτυπο στη βαθμολογία του ζωολογικού κήπου μας.

Επειτα έρχεται η σειρά του εδάφους, για το οποίο πληροφορηθήκαμε νωρίτερα, καθώς και της ρύθμισης του ύψους. Τέλος, πρέπει να ρυθμίσουμε την ποσότητα και τον τύπο των φυτών και, επιτέλους, μπορούμε να αγοράσουμε το ζώο, με δυνατότητα επιλογής για το φύλο του! Μόλις το τοποθετήσουμε στη νέα οικία του, είναι ώρα να δούμε αν του αρέσει. Αυτό γίνεται μέσα από τις συμβουλές ενός ζωολόγου, ο οποίος μας μεταφέρει και τις

CHEAT

Οπως θα καταλάβατε και από το review, το παιχνίδι δεν είναι πολύ εύκολο, ενώ είναι πιθανό να βρεθείτε γρήγορα σε άσχημη οικονομική κατάσταση ή ακόμα και να χρεοκοπήσετε! Μην ανησυχείτε, όμως. Πατώντας "Shift" και "4" (ώστε να σχηματιστεί το δολάριο), $10.000 θα προστεθούν στο λογαριασμό σας. Φυσικά, μπορείτε να το επαναλάβετε όσες φορές θέλετε. Ικανοποιημένοι;

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Κατά την παρουσίαση του παιχνιδιού κάνουμε λόγο για την περίεργη και παράλογη συμπεριφορά των ανθρώπων, η οποία μας έκανε εντύπωση. Επειδή, όμως, δεν θέλαμε να τους αδικήσουμε, αποφασίσαμε να δούμε τα πράγματα από τη σκοπιά τους, ώστε να αντιληφθείτε και εσείς πώς ακριβώς συμπεριφέρονται στο παιχνίδι. Ετσι, ένα πρωινό ο αρχισυντάκτης μας μάς έδωσε άδεια από το πρωινό μαστίγωμα και επισκεφτήκαμε τον κοντινότερο στα γραφεία του "PC Master" ζωολογικό κήπο, τον Zoo Tycoon (αν και πολλοί υποστηρίζουν πως τα γραφεία δεν διαφέρουν και πολύ από ζωολογικό κήπο). Εκεί πιάσαμε κουβέντα με το πρώτο στρουμπουλό παιδάκι που βρήκαμε:

PC Master: Γεια σου, είμαστε από το καλύτερο περιοδικό πληροφορικής και θα θέλαμε τη βοήθειά σου. Πώς σε λένε;
Guest 244: Ουάου, από το "Pixel", είστε; Τι χαρά! Βεβαίως, να σας βοηθήσω! Το όνομά μου είναι Guest 244 και ήρθα εδώ για να επισκεφτώ τον ζωολογικό κήπο.

PCM: Εχμ, δυστυχώς, το "Pixel" έχει κλείσει πια, είμαστε από το "PC Master"...
G244: Α (συνοφρυώνεται), κάτι μου θυμίζει αυτό το όνομα, αλλά τι ακριβώς θα θέλατε;

PCM: Θα θέλαμε, αν δεν σε πειράζει, να κάνουμε μαζί μία βόλτα στο ζωολογικό κήπο.
G244: Εντάξει, θα ξεκινήσουμε, όμως, από την καμηλοπάρδαλη. Είναι η αγαπημένη μου (περπατάμε βιαστικά ως εκεί και τη χαζεύουμε για λίγο)!

PCM: Ωραία είναι! Προχωρούμε και παρακάτω για να δούμε τους κροκόδειλους;
G244: Τώρα; Πείνασα λιγάκι.

PCM: Καλά, πάμε προς τα κει και όλο και κάποια καντίνα θα βρούμε.
G244: Μα, δεν γίνεται να πάμε τώρα, πεινάω!

PCM: Κοίτα! Πίσω μας πουλάνε πίτσα. Πάρε μία.
G244: Πώς να περπατήσω τώρα, αφού πεινάω! Χάθηκε ο κόσμος να βάλουν μία καντίνα μπροστά μου; Θα κάνω παράπονα στη διεύθυνση.

PCM: Περίμενε, θα σου φέρω εγώ μία (του τη φέρνουμε και τρώει).

PCM: OK, πάμε τώρα παρακάτω. Στους κροκόδειλους είπαμε;
G244: Μπα, θα προτιμούσα να κάνουμε το γύρο αυτής της κολόνας. Αν θες, έλα κι εσύ (κάνουμε το γύρο της κολόνας).
G244: Τώρα κουράστηκα. Δεν καθόμαστε κάπου;
PCM: Εντάξει, βλέπω εκεί ένα παγκάκι. Πάμε να κάτσουμε.
G244: Ωχ, πάλι θα περπατήσουμε; Δεν μπορούσαν να βάλουν ένα παγκάκι μπροστά μου; Θα κάνω παράπονα.
(Περπατάμε, ενώ ο G244 λέει συνέχεια: "Εχω κουραστεί, έχω κουραστεί". Τελικά, καθόμαστε για λίγο.)
G244: Λοιπόν, ξεκουράστηκα, αλλά πρέπει να πάω στην τουαλέτα. Δεν βλέπω, όμως, καμία μπροστά μου. Θα κάνω παράπονα.

PCM: Καθώς ερχόμασταν στο παγκάκι, περάσαμε μία. Θέλεις να πας εκεί;
G244: Ωχ! Θα πάω κι ας μην είναι μπροστά μου. Αλλά σου είπα, θα κάνω παράπονα.

PCM: Εντάξει, μόνο που πρέπει να φύγουμε τώρα. Εσύ τι άλλο θα κάνεις;
G244: Χμ, λέω να επισκεφτώ για λίγο τους ελέφαντες, μετά να κάνω το γύρο του σιντριβανιού και έπειτα να σταθώ στη μέση του δρόμου και να φωνάζω ότι διψάω!

PCM: Κρίμα, θα χάσουμε όλη τη φάση! Τέλος πάντων, αν μπορέσουμε, θα ξανάρθουμε.
G244: Κοίτα, αν έρθετε σύντομα, θα με βρείτε, γιατί θα κάτσω για δυο τρεις μέρες. Ισως μάλιστα με πετύχετε δίπλα σε κανένα παγωτατζήδικο να ψάχνω για παγωτό...



επιθυμίες του ζώου! Για παράδειγμα, το συγκεκριμένο ζώο μπορεί να χρειάζεται περισσότερο έδαφος δάσους ("There's not enough Forest floor") ή λιμνούλα. Επίσης, μπορεί να μην του αρέσει η βλάστηση, να θέλει περισσότερους ή λιγότερους θάμνους ή να ζητά τη συντροφιά και άλλων όμοιων εκπροσώπων του είδους. Φυσικά, εμείς πρέπει να κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας για να το ικανοποιήσουμε, και αυτό όχι μόνο επειδή είμαστε ζωόφιλοι. Βλέπετε, ανάλογα με το πόσο ευχαριστημένο είναι κάθε ζώο, αντιδρά και διαφορετικά, κάτι που αντιλαμβάνεται ο κόσμος. Ετσι, αν είναι ευχαριστημένο, θα είναι χαρωπό και δραστήριο, διαφορετικά θα είναι θυμωμένο και τεμπέλικο. Αυτό το καταλαβαίνουν οι επισκέπτες και θα προσπερνούν αδιάφορα τα στεναχωρημένα ζώα ή θα διασκεδάζουν με τα κόλπα των χαρούμενων. Επίσης, αν τα ζώα για κάποιον λόγο είναι ιδιαίτερα δυσαρεστημένα, δεν επηρεάζονται μόνο οι επισκέπτες, αλλά και οι οικολογικές οργανώσεις, που αντιδρούν απαγορεύοντάς μας να αγοράσουμε νέα ή, σε πιο προχωρημένες καταστάσεις, μας παίρνουν και αυτά που ήδη έχουμε στην κατοχή μας!

Μία πολύ καλή τακτική, πάντως, είναι να βάζουμε αντιπροσώπους και των δύο φύλων, για να φροντίσουμε όχι μόνο για τη διαιώνιση του είδους (για τους πιο οικονομικά σκεπτόμενους, αυτό σημαίνει δωρεάν ζώα!), αλλά και για τη χαρά των επισκεπτών μας, αφού φαίνεται να αγαπούν ιδιαίτερα τα νεαρά ζωάκια. Πρόβλημα, ωστόσο, μπορεί να προκληθεί σε περίπτωση που ένα από τα ζώα δεν συμπαθεί κάποιο από τα υπόλοιπα.

Αρωγός στις προσπάθειές μας να ευχαριστήσουμε τα ζώα αλλά και τους επισκέπτες αποτελεί το προσωπικό του ζωολογικού κήπου. Συγκεκριμένα, υπάρχουν τρία είδη υπαλλήλων: οι Zookeepers, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για τα ζώα (τα ταΐζουν και τα θεραπεύουν αν αρρωστήσουν), οι Maintenance Workers, οι οποίοι φροντίζουν την καθαριότητα του ζωολογικού κήπου και, τέλος, οι Tour Guides, που έχουν το ρόλο του ξεναγού. Ορισμένες από τις εργασίες του προσωπικού μπορούμε να τις κάνουμε και εμείς οι ίδιοι, όπως την επισκευή των κλουβιών, όταν η περίφραξη αρχίζει να φθείρεται. Ετσι, για αμεσότερες επισκευές, θα ήταν καλό να αναλαμβάνουμε οι ίδιοι, αν και μάλλον δεν θα προλαβαίνουμε, γιατί λίγο μετά την κατασκευή του πρώτου εκθέματος, καταφθάνουν οι επισκέπτες...



Χμ, οι πολικές αρκούδες δεν είναι και πολύ καθαρές!



Το κλουβί του Bighorn είναι ένα καλό παράδειγμα για να γίνουν αντιληπτές οι λεπτές αναλογίες εδαφών που χρειάζονται για να είναι ικανοποιημένα τα ζώα.



Με τόσα φαγάδικα δεν πιστεύω να απορεί κανείς για το πού πάνε τα νεκρά ζώα (μπρρρ, αστείο!).

...ΚΑΙ ΧΑΖΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Ο ζωολογικός κήπος, φυσικά, δεν θα είχε νόημα χωρίς επισκέπτες που θα θαυμάζουν τα εκθέματά μας. Μόνο που, αν και χρήσιμοι, είναι πολύ απαιτητικοί, κάτι που ενδεχομένως θα μας προκαλέσει ορισμένα προβλήματα, καθώς ο χρόνος δεν θα μας επιτρέπει να περιποιούμαστε και τα ζώα και τους ανθρώπους. Θα λέγαμε ότι, πρακτικά, είναι αδύνατο να είναι και οι δύο (ζώα και άνθρωποι) ικανοποιημένοι και αναγκαστικά σε κάποιο από τα δύο μέρη θα δώσουμε μεγαλύτερη βαρύτητα.

Εμείς είχαμε πικρή εμπειρία από τους δύστροπους επισκέπτες. Για παράδειγμα, με το που ξεκινήσαμε το παιχνίδι, χτίσαμε ένα έκθεμα και δίπλα μία καντίνα και οι επισκέπτες ξεκίνησαν να έρχονται και, φυσικά, ήταν αρκετά χαρούμενοι. Επειτα προσθέσαμε ένα δεύτερο έκθεμα, αλλά οι επισκέπτες άρχισαν να παραπονιούνται ότι πεινούσαν. Λογικό είναι, σκεφτήκαμε, και τοποθετήσαμε μία δεύτερη καντίνα στο νέο έκθεμα. Ο κόσμος, όμως, συνέχισε να πεινάει. Χμ, μήπως είναι υψηλές οι τιμές; Ας τις χαμηλώσουμε λίγο. Παρά τις χαμηλές τιμές, όμως, δεν συγκινήθηκε κανείς και συνέχισαν τα παράπονα. Μήπως θέλουν περισσότερη ποικιλία;... Ετσι, αναγκαστήκαμε να προσθέσουμε γύρω-γύρω από κάθε κλουβί μία ατέλειωτη σειρά από καντίνες και πιτσαρίες, ώστε να μειωθούν κάπως τα παράπονα. Επειδή, όμως, οι άνθρωποι έχουν πολλές ανάγκες, καταλήγουμε να έχουμε γύρω από κάθε κλουβί μία ατέλειωτη σειρά από περίπτερα, όπως burger, pizza, drink, ice cream και hot dog stand, τουαλέτες, εστιατόριο, μαγαζιά με δώρα και ένα σωρό άλλα κτήρια, τα οποία δεν είναι μόνο υπερβολικά για έναν ζωολογικό κήπο, αλλά μας αποσπούν και την προσοχή από τη φροντίδα των ζώων, η οποία -όπως





Μην κάνετε οικονομία στα κλουβιά και συγκεκριμένα μη βάζετε ποτέ μαζί τίγρεις και φλαμέγκο. Ενα από τα δύο είδη εξαφανίζεται...

είδαμε- είναι ζωτικής σημασίας. Οι απαιτήσεις αυτές των επισκεπτών είναι εντελώς παράλογες. Αλλωστε, για να θαυμάσει τα ζώα πάει ο κόσμος στο ζωολογικό κήπο ή για να φάει; Μάλλον το πρώτο, αλλά τόσα κτήρια (ειδικά για φαγητό) δίπλα σε κάθε κλουβί δεν έχουμε δει πουθενά. Η κατάσταση αυτή οφείλεται στο γεγονός ότι ο επισκέπτης του Zoo Tycoon θέλει κάθε επιθυμία του να ικανοποιείται αμέσως μόλις την εκφράσει. Είναι αδιανόητο να γκρινιάζουν οι άνθρωποι ότι δεν υπάρχει χώρος για να κάτσουν, όταν ελάχιστα δευτερόλεπτα πριν πέρασαν ένα παγκάκι, ή ότι δεν έχουν πού να ρίξουν τα σκουπίδια τους όταν λίγα μέτρα μακριά τους βρίσκεται ένας κάδος απορριμμάτων.

Ολα αυτά, όμως, μας αναγκάζουν να ασχολούμαστε συνέχεια με το να τοποθετούμε διάφορα κτήρια εδώ και εκεί, ώστε να καλύψουμε κάθε σπιθαμή του ζωολογικού κήπου, γεγονός που αναγκαστικά οδηγεί την περιποίηση ζώων σε δεύτερη μοίρα. Ειδικά αν υπολογίσουμε ότι υπάρχουν και κάποια άλλα ψυχαγωγικά κτήρια (π.χ. Elephant Ride) και διακοσμητικά στοιχεία (φαναράκια, σιντριβάνια) που πρέπει να τοποθετηθούν, πρέπει να είμαστε ιδιαίτερα ευτυχείς που υπάρχει και η παύση...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Συμπερασματικά, το Zoo Tycoon αποτελεί άλλο ένα παιχνίδι Tycoon, το οποίο βασίζεται σε παλιές επιτυχημένες συνταγές παρόμοιων παιχνιδιών, συνδυάζοντας τη διαχείριση ζωντανών οργανισμών. Απ' την άλλη, όμως, όχι μόνο δεν έχει να προσφέρει κάτι για να κρατήσει την προσοχή μας, αλλά είναι και αποθαρρυντικά δύσκολο. Αφήστε που και οι επισκέπτες του ζωολογικού κήπου δεν ξέρουν τι θέλουν... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	73
GAMEPLAY	70
ΑΝΤΟΧΗ	68

74



Μόνο για ζωόφιλους ή για φανατικούς των simulation games...

Arabian Nights

Υπάρχει μία κατηγορία παιχνιδιών που παλαιότερα είχε κάνει τρομερή επιτυχία, έχει ακόμη φανατικούς οπαδούς, αλλά δυστυχώς βρίσκεται υπό εξαφάνιση. Πρόκειται για τα αγαπημένα beat'em up, που τόσες φορές με βοήθησαν να εκτονώσω τα δολοφονικά ένστικτά μου στον υπολογιστή μου, αντί στο κεφάλι ενός συνανθρώπου μου. Μία νέα κατηγορία παιχνιδιών, όμως, έχει αρχίσει να εμφανίζεται, με έντονο το στοιχείο των beat' em up, μάλιστα πολλές φορές αρκετά επιτυχημένα. Το Arabian Nights υπάγεται σε αυτή την κατηγορία.

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
WANADOO/SILMARILS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz (προτεινόμενη 300MHz), Windows 95, 98 ή Me, Direct-X 7, 64MB RAM, κάρτα γραφικών με 8MB μνήμης (προτεινόμενη 16MB), κάρτα ήχου 100% SB Compatible

Δεν ξέρω αν φταίει ο πανικός που έγινε με το Mortal Kombat (ουυυ, 666, ου σατανάδες και τριβόλοι!) ή η εκμετάλλευση από την Capcom του τίτλου Street Fighter (...ultra extra hyper sonic rainbow turbo new old-time fighters, alpha 3, zero, plus), αλλά τα beat' em up πιστεύω πως μας... άφησαν χρόνους. Αν κάποιο παιχνίδι έδωσε νέα πνοή στο χώρο, αυτό ήταν το Nightmare Creatures *(δεν μπορώ να καταλάβω γιατί σου άρεσε αυτό το παιχνίδι - Χ.Κ.)*.



Στο συγκεκριμένο παιχνίδι ο παίκτης έλεγχε έναν από δύο διαθέσιμους χαρακτήρες που, κινούμενοι στο Λονδίνο του 18ου αιώνα, προσπαθούσαν να εμποδίσουν έναν αρχισατανιστή από το να κυριεύσει τον κόσμο. Αυτό το έκαναν... δέρνοντας και τεμαχίζοντας τις ορδές μεταλλαγμένων πλασμάτων που αυτός είχε αφήσει ελεύθερα σε σπίτια, νεκροταφεία και δρόμους. Επόμενη προσπάθεια ήταν το ONI, ένα μοναδικό παιχνίδι με Manga τεχνοτροπία, που τίμησε τις οθόνες μας τον προηγούμενο χρόνο. Φτάνουμε, λοιπόν, στο Arabian Nights.

ΑΧ, ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΓΑΛΛΟΙ!

Το Arabian Nights είναι δημιούργημα των εταιρειών Silmarils και Wanadoo. Η Silmarils είναι μία από τις παλαιότερες γαλλικές εταιρείες και έχει δημιουργήσει κάποια καλά παιχνίδια, αλλά τα περισσότερα είναι μέτρια. Η Wanadoo, που σίγουρα γνωρίζετε από τα γραπτά του φίλτατου Τσουρινάκη, είναι μία από τις πιο "νέες" εταιρείες στο χώρο του software που, όπως φαίνεται, σύντομα θα κυριαρχήσει και στο χώρο των adventures, αφού "κρύβεται" πίσω από ονόματα όπως το Dracula 1 & 2 και το Necronomicon.

Αν και οι δύο εταιρείες έχουν ένα σεβαστό υπόβαθρο, όταν ήρθε το Arabian Nights στα γραφεία μας, το είδα λίγο καχύποπτα, αφού επρόκειτο μεν για μία παραγωγή γνωστών εταιρειών, αλλά σε χώρο όπου δεν ειδικεύονταν (3D action). Ο αγαπητός Κράτσας μού επέτρεψε να το δοκιμάσω στο σπίτι μου, δίνοντάς μου την επιλογή να κάνω, αν ήθελα, και ένα review. Το ίδιο απόγευμα το DVD του προσωπικού υπολογιστή μου υπέφερε χάρη στο Arabian Nights.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ; ΑΣ ΓΕΛΑΣΩ!

Οι βασικές αρχές μου όταν γράφω για ένα παιχνίδι, είναι να είμαι αντικειμενικός, να παραθέτω πραγματικές καταστάσεις και να αποφεύγω τις υπερβολές. Ετσι, λοιπόν, θεωρώ απαραίτητο να σας πληροφορήσω για κάποιες... ωραίες καταστάσεις σχετικά με το Arabian Nights. Το παιχνίδι το δοκίμασα σε δύο εντελώς διαφορετικούς υπολογιστές, για να βεβαιωθώ αν κάποια προβλήματα οφείλονταν όντως στον υπολογιστή ή στο ίδιο το παιχνίδι. Για μαντέψτε!

Καταρχήν, το πρώτο αρνητικό στοιχείο στο



Το εξαιρετικό background με την... απαίσια "πιξελιασμένη" γραμματοσειρά... Τσ, τσ, τσ, κρίμα!



Ο Καλοσκάμπης φέρνει την παρθένα που θα θυσιαστεί στον Κράτσα και τον Rex.

παιχνίδι - και ας με διαψεύσει κάποιος - είναι πως -πώς να το πω- είναι "χύμα"! Η "δομή" του CD είναι ανύπαρκτη και θα έλεγε κανείς πως θυμίζει κακή, πειρατική έκδοση παιχνιδιού. Τι εννοώ; Στο CD υπάρχει μόνο ένας φάκελος, ο οποίος περιέχει τα DirectX. Ολα τα αρχεία του παιχνιδιού βρίσκονται στο Root του CD, γεγονός που σημαίνει πως, όταν κάποιος βάλει το CD στο drive του, ο υπολογιστής θα πρέπει να διαβάσει τα ονόματα από (κρατηθείτε!) 1.418 αρχεία! Αυτός πρέπει να ήταν και ο λόγος που σε όποιο CD-ROM και αν δοκίμασα το παιχνίδι (2 υπολογιστές, 3 συσκευές ανάγνωσης CD) εμφάνισε προβλήματα κατά την εγκατάσταση. Υπέροχα, έτσι;

ΤΟ ΠΑΙΓΝΙΟΝ ΕΤΟΥΤΟ

Οσο για τις εσωτερικές λεπτομέρειες του παιχνιδιού, το πρώτο που θα δει ο παίκτης στο Arabian Nights είναι η πριγκίπισσα, την οποία ο πρωταγωνιστής πρέπει να σώσει. Μάλλον την "πρώτη" από τις πριγκίπισσες, για να το θέσω ορθότερα, αφού ο Σουλτάνος έχει 5 κόρες και έχουν απαχθεί και οι 5 ακριβώς την παραμονή των 20ών γενεθλίων τους *(πω πω μπελάς - Χ.Κ.)*. Ο Ali, λοιπόν, πρωταγωνισταράς με τα ούλα του (φέσι, γιαταγάνι και παντελόνι ράπερ), πρέπει να τις σώσει σε χρόνο ρεκόρ και ωσάν ο νέος Δον Ζουάν να τις γοητεύσει με τα κάλλη του.

Η εν λόγω πριγκίπισσα, λοιπόν, χορεύει με φόντο ένα ρομαντικό φεγγάρι, ενώ λίγο μπροστά από αυτήν... βόσκει ενοχλητικά ο τίτλος του παιχνιδιού, κρύβοντας το animation!

Οταν τελειώσει ο χορός (ή τον βαρεθούμε!), περνάμε στα μενού του παιχνιδιού, τα οποία είναι επιεικώς απαράδεκτα! Ενώ πίσω από αυτά κινείται μία υπέροχη επιφάνεια-κολάζ των χαρακτήρων του παιχνιδιού, σαν να ήταν ένα περσικό χαλί που το δέρνει ο άνεμος, η γραμματοσειρά των μενού είναι τετραγωνισμένη, ακόμη και στην ανάλυση 1.024x768. Παράλληλα, αν ο χρήστης αποφασίσει να αλλάξει τις ρυθμίσεις του keyboard από τη σχετική οθόνη, η μουσική που παίζει... σταματά! Το ανεχόμαστε και αυτό και συνεχίζουμε στο "ζουμί".

Το ρόλο της εισαγωγής παίζει ένα script της engine γραφικών του παιχνιδιού, κατά το οποίο μία εκ των πριγκιπισσών, ξαπλωμένη σε ένα χαλί, γράφει ένα γράμμα. Σε αυτό το σημείο πρέπει να σχολιάσω ότι ο τρόπος με τον οποίο κινείται καθώς και η ενδυμασία της: α) καθιστούν το παιχνίδι ακατάλληλο κάτω των 18 και β) θα δώσουν τροφή για σχόλια στις φεμινίστριες. Οχι πως είναι κάτι το... "πρόστυχο" - ας μου επιτραπεί η έκφραση-, απλώς δεν... παραπέμπει σε "αθώα" πριγκίπισσα που περιμένει να σωθεί, αλλά σε πρωταγωνίστρια του "ενήλικου" κινηματογράφου. Οταν, τελικά, βρισκόμαστε εντός του παιχνιδιού, τα πάντα βελτιώνονται. Το παιχνίδι είναι ένα ευχάριστο Tomb Raider-clone (ναι, δυστυχώς), με "δόσεις" από Nightmare Creatures, χωρίς όμως κάτι το ιδιαίτερο. Τα ηχητικά εφέ καταντούν πολλές φορές ενοχλητικά, ενώ τα πολύ καλά γραφικά του "χαντακώνονται" λόγω του ότι οι χαρακτήρες συνήθως κινούνται σαν... ρομπότ! Επειτα από λίγο, γίνεται εμφανές πως, ενώ έχει γίνει τρομερή δουλειά στην πλειονότητα των "επιφανειών" (textures), τα ίδια τα τρισδιάστατα μοντέλα δεν είναι ό,τι καλύτερο. Στην πορεία του παιχνιδιού γίνονται εμφανή και άλλα προβλήματα, όπως το γεγονός πως σε ορισμένα σημεία ο χαρακτήρας πρέπει να βρίσκεται σε συγκεκριμένη θέση για να εκτελέσει μία δράση, άσχετα με το αν το αντικείμενο με το οποίο πρέπει να αλληλεπιδράσει βρίσκεται... κάτω από τη μύτη του. Η κίνηση των χαρακτήρων σε ορισμένες φάσεις καταντά πραγματικά... γελοία, ενώ ο χαρακτήρας για να "πηδήξει" αριστερά ή δεξιά, κάνει... πιρουέτες σαν χορευτής μπαλέτου! Παρά ταύτα, τα γραφικά αξίζουν αναφοράς, αφού στα περισσότερα σημεία οι ατέλειες δεν είναι τόσο ορατές, ενώ στο σύνολό του το Arabian Nights τοποθετεί τον παίκτη σε έναν κόσμο με όμορφη ατμόσφαιρα.



"Παίζοντας" με το σπαθί μπροστά στο παλάτι. "Πού είναι ο Ιζνογκούντ;"

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Ομορφα γραφικά
- Εθιστικό gameplay
- Καλός συνδυασμός Tomb Raider - Beat'em up

Αρνητικά

- Ενοχλητικά ηχητικά εφέ
- Σχεδόν ανύπαρκτοι γρίφοι
- "Περίεργος" χειρισμός για ορισμένες δράσεις
- Α-παί-σιο "πήδημα" χαρακτήρα

ΕΝΔΟΞΟ ΤΕΛΟΣ; ΜΠΑΑΑ!

Ασχετα με το τι καταλάβατε μέχρι τώρα, το Arabian Nights δεν είναι κακό παιχνίδι. Εχει όμορφα περιβάλλοντα, τα οποία, όμως, περιστασιακά, είναι άδεια, ευχάριστα γραφικά που χαλάνε από κάποια άσχημα σχεδιασμένα μοντέλα, πολύ καλή μουσική, αλλά και μερικά ενοχλητικά ειδικά εφέ (προτίμησα να κλείσω τα ηχεία!). Κρίμα, διότι το παιχνίδι είχε πολύ καλές προοπτικές! Πάντως, πέρασα αρκετές ώρες μαζί του ευχάριστα, από τη στιγμή που δέχτηκα και έμαθα να αγνοώ τα λάθη του!

Arabian Nights, λοιπόν! Ενα παιχνίδι αντιθέσεων, όπως και οι αραβικές νύχτες και τα παραμύθια της Χαλιμάς. Για δες, βρε παιδί μου, και δεν του φαινόταν! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	63
GAMEPLAY	78
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75

78



Το Arabian Nights είναι ένα μοναδικό παιχνίδι, αφού καταφέρνει ταυτόχρονα να εντυπωσιάζει και να απογοητεύει. Σίγουρα αξίζει να το δοκιμάσετε, αλλά δεν ξέρω αν μπορώ να σας προτείνω να το αγοράσετε.

PC & Multimedia

TV-TUNER SERIES



TV-Radio tuner PCI
TV PCI

COMPACT CAMERA



Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam

DUAL DIGITAL CAMERA



Web camera & Φωτογραφική μηχανή





ΜΕ ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

- **Προσφέρουν τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής**
- **Εξασφαλίζουν εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet** με τα περιφερειακά της Crypto
- **Επεκτάσιμα με εσωτερικές κάρτες PCI ή με εξωτερικά περιφερειακά USB**
- **Είναι εξοπλισμένα με τη νέα τεχνολογία ACPI που τα κάνει να σβήνουν αυτόματα και να επανέρχονται με το πάτημα ενός πλήκτρου**
- **Μικρά** σε μέγεθος, με **ελκυστική εμφάνιση** για να προσαρμόζονται εύκολα στο χώρο σας
- **Απλά στη χρήση** και **φιλικά προς το περιβάλλον** (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
- **Μιλάει τη γλώσσα σας,** αφού όλες οι οδηγίες χρήσης τους είναι στα ελληνικά
- **Διαθέτουν άριστη ποιότητα υλικών** που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
- **Συνδυάζουν επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto**
- **Προσφέρονται με 3 χρόνια εγγύηση**

Ενημερωθείτε για τα σημεία πώλησης του i-net στο 612.2513

Βασική σύνθεση
M/B Biostar Chipset VIA 133 / 686A
VGA on board Trident Blade 3D 2 – 8MB
64 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 10 GB ATA 100
CD-ROM 52x
Modem CRYPTO Best 56K PCI
Sound Card on board AC-97 2.1 Codec
Ποντίκι Scroll
Ηχεία 140W ή 180W (iNet)
2 USB, 1 serial, 1 parallel, 1 game
MS Windows ME
Δώρο 1 μήνας INTERNET, Star Office

Επιλογές
CPU Intel Celeron ή Pentium III
CPU AMD Duron ή Athlon
VGA on board S3 Savage4 8 – 32MB
Graphics 16/32/64MB AGPx4
128 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 20/30 GB ATA 100
CD-RW & DVD
Ολα τα περιφερειακά προϊόντα CRYPTO
Οθόνη της επιλογής σας

μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις τιμές και φτιάξτε το PC που ταιριάζει στις ανάγκες σας
στο www.crypto.gr

Ο κυρ Θάνος πέθανε παραπονεμένος. Και ξέρετε γιατί; Γιατί ο κυρ Θάνος δεν μπόρεσε να ολοκληρώσει το αγαπημένο του παιχνίδι, όπως ήταν η τελευταία επιθυμία του. Ξέρετε τι βαρύ πράμα είναι να πεθαίνει κάποιος χωρίς να έχει ευχαριστηθεί τη ζωή του; Και αυτό συνέβη επειδή δεν διάβαζε "PC Master"! Γι' αυτό και εσείς, για να μπορείτε να φύγετε τουλάχιστον ικανοποιημένοι, συνεχίστε να διαβάζετε τις σελίδες των hints & tips του "PC Master". Άλλωστε, αν είναι να φύγεις, κάν' το με χαμόγελο...

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr

MARS TAXI

Ο διαστημικός ταρίφας είναι εδώ! Βεβαίως, το να κάνετε τους τσαμπουκάδες δεν είναι το ευκολότερο πράγμα, ειδικά στο Διάστημα! Με τις κατάλληλες, όμως, "βρωμιές", όλα μπορούν να γίνουν. Γι' αυτό ακολουθεί η πιο βρώμικη λίστα για το παιχνίδι, η οποία θα σας επιτρέψει να καθαρίσετε ("οι βρωμιές θα σας βοηθήσουν να καθαρίσετε", αυτό και αν ακούγεται οξύμωρο) το παιχνίδι με ευκολία. Let it be...

Οποιαδήποτε στιγμή μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να δώσετε τους ακόλουθους κωδικούς (κουράγιο, βρε, και προσέχετε την ορθογραφία!):

- **ZEROGEEKICKSASSHUHHUHHUHHUH:** Απενεργοποιεί τη βαρύτητα.



- **GAME OVER:** Δύο λέξεις είναι χίλιες εικόνες. Μην ξεχάσετε το Space.
- **TROUBLEWITHYOURINNEREAR:** Αναποδογυρίζει τη βαρύτητα (δηλαδή σας τραβά προς τα πάνω; LOL)
- **MICHAELCANENTERTHISLINEINFIVESECONDSCANYOU:** Ο Michael μπορεί να πληκτρολογήσει τον κωδικό σε πέντε δευτερόλεπτα. Εσείς μπορείτε; Αν μπορέσετε, πάντως, θα απενεργοποιήσετε τα collisions και θα τραβήξετε λίγο από τα "μαλλιά" το σκορ, τον αριθμό σκαφών σας κ.λπ. Το cheat δουλεύει, απλώς χρειάζεται αρκετή προπόνηση για να μπορέσετε να το γράψετε!
- **EJECT:** Φυσικά, πετάει τη μαμά από το τρένο.
- **COMEONEVERYBODYFREEBEERFORALLOFYOU:** Μία πρόσκληση για ένα ποτό, αν βαρεθείτε λίγο...
- **MICHAELDIDANYONEEVERTELLYATHATBLACKHOLESHAVEALMOSTNOEFFECTATALL:** Κάνει τις μαύρες τρύπες πολύ δυνατότερες.
- **MAJORENGINEMALFUNCTIONONMARS:** Πρόβλημα στη μηχανή. Μόνο για τους πολύ βιτσιόζους!
- **CANYOUSHOWMETHEENDINGSEQUENCE:** Εμ, δηλαδή τι θέλετε να σας εξηγήσω; Μια απλή ερώτηση είναι...



- **ISTHISACHEAT:** Αν έχετε την απάντηση, πείτε την και σε εμένα...
- **THISISNOTACHEATCODE:** Οντως, αυτό δεν είναι cheat code. Απλώς υπάρχουν ρουτίνες στο executable αρχείο που ελέγχουν αυτό τον κωδικό.
- **GETTHOSEFREAKSOUTTAMYFACETHEYBOREMENOEND:** Μειώνει τον αριθμό των ανθρώπων που χρειάζονται μεταφορικό μέσο, ακριβώς πριν να φύγετε.
- **MASOCHISMISMYTHINGIJUSTLOVEFLYINGTHOSEBLOKESAROUND:** Ακριβώς το αντίθετο με το προηγούμενο...
- **THISCRATEISAWKWARDIDENTERAREALLONGLINETOGETABETTERONE:** Αποκτάτε καλύτερο σκάφος.
- **ICHBINZUGEILFUERDIESENLEVEL:** Επόμενο level για όλους (τους Μογγόλους;).
- **CREDITS:** Αποκαλύπτει τα credits του παιχνιδιού (για τα μάτια σας μόνο).

MAX PAYNE

Ναι, το ξέρω ότι είχαμε tips για το Max Payne πριν από τρία τεύχη, αλλά τώρα επανερχόμαστε με μια τρελή λίστα, που μπορεί να δώσει έξτρα όπλα και αρκετό χαβαλέ στον εκκεντρικό ήρωα. Υπενθυμίζουμε ότι για να αποκτήσετε πρόσβαση στην κεντρική κονσόλα του παιχνιδιού, πρέπει να τρέξετε το maxpayne.exe δίνοντας την παράμετρο "/developer" (μην ξεχάσετε το κενό ανάμεσα στα .exe /developer). Εφόσον γίνει αυτό, με το πλήκτρο F12 μπορείτε να ανοίξετε την κονσόλα ανά πάσα στιγμή στο παιχνίδι. Δώστε τις εντολές που ακολουθούν και πάρτε αυτό που σας αξίζει.



- **GetBaseballbat**
- **GetBeretta**
- **GetBerettaDual**
- **GetDualBeretta**
- **GetDesertEagle**
- **GetSawedShotgun**
- **GetPumpShotgun**
- **GetJackhammer**
- **GetIngram**
- **GetIngramDual**
- **GetDualIngram**
- **GetMP5**
- **GetColtCommando**
- **GetMolotov**
- **GetGrenade**
- **GetM79**
- **GetSniper**
- **GetHealth**
- **GetPainkillers**
- **GetBulletTime**

RED FACTION

Αν, τελικά, σας άρεσε το παιχνίδι και αποφασίσατε να το εντάξετε στη συλλογή σας, είναι καιρός να το τελειώσετε κιόλας... Καθώς παίζετε, πατήστε το πλήκτρο [~] και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, δώστε τους παρακάτω κωδικούς:

- **vivalahelvig:** God Mode

- **bighugmug:** Ολα τα όπλα και πυρομαχικά
- **heehoo:** Fly Mode
- **camera1:** Αλλαγή κάμερας
- **camera2:** Αλλαγή κάμερας
- **camera3:** Αλλαγή κάμερας
- **Road Wars:** Δεν γίνεται να θέλει κάποιος να λέγεται "Βασιλιάς του δρόμου" και να είναι απένταρος! Πηγαίνετε στο μενού των επιλογών (options) και δώστε για όνομα το "Mo' Money". Θα αποκτήσετε αρκετά λεφτά για να μπορέσετε να αγοράσετε όλα τα όπλα και τα upgrades.

SERIOUS SAM

Επειδή ο Sam σοβαροφέρνει, θέλει πολλά παρακάλια για να συγκινηθεί. Γιατί το λέω αυτό; Ρίξτε μια ματιά στα cheat codes που ακολουθούν και θα καταλάβετε. Πατήστε το πλήκτρο [˜] για να εμφανίσετε την κονσόλα και μετά δώστε τον ανάλογο κωδικό:

- **please giveall:** Ολα τα όπλα
- **please fly:** Flight mode
- **please refresh:** Γεμίζει όλη την ενέργεια
- **please god:** God mode
- **please invisible:** Σας κάνει αόρατους
- **please ghost:** No clipping
- **please killall:** Σκοτώνει όλους τους κακούς
- **please open:** Ανοίγει όλες τις πόρτες
- **please tellall:** Δίνει όλα τα υπάρχοντα δεδομένα στη NETRICSA



Για όλους τους άλλους που δεν τους αρέσει να παρακαλάνε (ειδικά ένα δύστροπο παιχνίδι), υπάρχει ένας εναλλακτικός τρόπος κλεψιάς. Πατήστε [F1] για να εμφανιστεί το παράθυρο της κονσόλας, δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς, πατήστε το πλήκτρο [Enter] και μετά ξανά το [F1] για να ενεργοποιήσετε την ανάλογη επιλογή.

- **cht_bGod:** God mode
- **cht_bGiveAll:** Ολα τα όπλα
- **cht_bRefresh:** Γεμίζει όλη την ενέργεια
- **cht_bGhost:** No clipping
- **cht_bInvisible:** Σας κάνει αόρατους
- **cht_bFly:** Flight mode

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Αντρες με κουράγιο ή άντρες έτοιμοι για όλα; Οπως και να έχει, το παιχνίδι είναι πανδύσκολο! Γι' αυτό σας δίνουμε όλα τα απαραίτητα υλικά για να "σφίξει" η σάλτσα σας. Παίρνουμε ένα ματσάκι μαϊντανό, αλάτι, λεμόνι, δίνουμε τη λέξη "GONZOANDJON" ως όνομα του παίκτη και μετά εκτελούμε κάποιο από τα ακόλουθα cheats:



- Τηλεμεταφέρεστε πατώντας **[Shift] + X**
- Γίνεστε αόρατοι πατώντας **[Ctrl] + V**
- Γίνεστε άτρωτοι πατώντας **[Ctrl] + I**
- Βλέπετε το framerate πατώντας **[Ctrl] + (-)**
- Κερδίζετε την αποστολή πατώντας **[Ctrl][Shift] + N**
- Σκοτώνετε όλους τους εχθρούς πατώντας **[Ctrl][Shift] + X**

Ακόμα, υπάρχουν οι κωδικοί για τα επίπεδα του παιχνιδιού, τους οποίους σίγουρα θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε. Να θυμάστε ότι για κάθε επίπεδο δυσκολίας, ο κωδικός κάθε επιπέδου διαφέρει...

- **Stage1** - NORMAL, XHGDR : HARD, PLKUM: VERY HARD, PVTSL
- **Stage2** - NORMAL, WKUC4 : HARD, JE5SH : VERY HARD, SKDJF
- **Stage3** - NORMAL, YSM51 : HARD, DFY3B : VERY HARD, 3DYNG
- **Stage4** - NORMAL, B7D8F : HARD, K9D3H : VERY HARD, 9BG3S
- **Stage5** - NORMAL, 3GHSL : HARD, NMWQ9 : VERY HARD, KJWJK
- **Stage6** - NORMAL, AZLM1 : HARD, 16G3L : VERY HARD, E2J7H
- **Stage7** - NORMAL, JAHSG : HARD, WL3CZ : VERY HARD, ZX78Y
- **Stage8** - NORMAL, UN63A : HARD, LPQ6T : VERY HARD, TRIB4
- **Stage9** - NORMAL, VAZ2P : HARD, SRCM8 : VERY HARD, TRD78
- **Stage10** - NORMAL, 9TT5W : HARD, PAEN8 : VERY HARD, 1LPQD

THE DEAD ZONE

Στη νεκρή ζώνη οι καλοί πεθαίνουν νέοι. Εμείς θα ζήσουμε για πάντα, λοιπόν, αλλά είναι συμφέρον να μείνετε και εσείς ζωντανοί -ποιοι θα μας διαβάζουν μετά; Γι' αυτό, πατήστε [Enter] και δώστε τους παρακάτω κωδικούς:

- **give me some oil:** Κερδίζετε 10.000 μονάδες πετρελαίου
- **on screen:** Ανοίγετε όλο το χάρτη
- **protect me:** God Mode
- **free build:** Ο,τι χτίζετε είναι τσάμπα
- **fast build:** Ο,τι χτίζετε, χτίζεται ταχύτερα
- **show enemy mines:** Βλέπετε τις νάρκες του εχθρού
- **victory:** Κερδίζετε την πίστα
- **defeat:** Χάνετε την πίστα

SKI-DOO X-TEAM RACING

Ευτυχώς που υπάρχουν και τα παιχνίδια σκι, γιατί αν περιμένατε να χιονίσει στη χώρα μας, τότε... καλό καλοκαίρι. Πηγαίνετε στο μενού, στην επιλογή "Player & Tuning", και δώστε τους παρακάτω κωδικούς για τα ονόματα των παικτών:

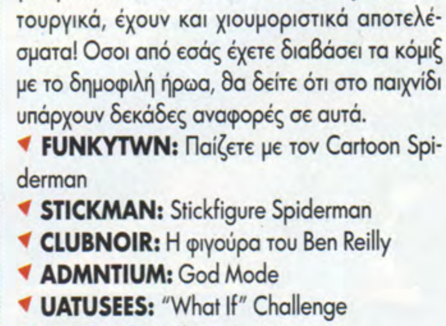
- **gimmegravity**
- **gimmecheatreset**
- **gimmesuperboost**
- **gimmeflyhigh**
- **gimmetuning**
- **gimmealltracks**
- **gimmeallsleds**

Δεν είναι δύσκολο να καταλάβετε τι κάνει το καθένα.

SPIDERMAN

Το φοβερό παιχνίδι που φιλοξενείται και στις σελίδες του Game Club διαθέτει μια μεγάλη λίστα κωδικών, οι οποίοι εκτός από λειτουργικά, έχουν και χιουμοριστικά αποτελέσματα! Οσοι από εσάς έχετε διαβάσει τα κόμιξ με το δημοφιλή ήρωα, θα δείτε ότι στο παιχνίδι υπάρχουν δεκάδες αναφορές σε αυτά.

- **FUNKYTWN:** Παίζετε με τον Cartoon Spiderman
- **STICKMAN:** Stickfigure Spiderman
- **CLUBNOIR:** Η φιγούρα του Ben Reilly
- **ADMNTIUM:** God Mode
- **UATUSEES:** "What If" Challenge
- **RGSGLLRY:** Character Viewer
- **CINEMA:** Βλέπετε όλες τις ενδιάμεσες ταινίες



Hints & tips

- **FANBOY:** Βλέπετε όλα τα κόμιξ
- **MME WEB:** Επιλέγετε επίπεδο
- **KIRBYFAN:** PC Covers
- **ROBRTSON:** Storyboard Viewer
- **SM LVIII:** Εναλλαγή στολών
- **MRWATSON:** Η φιγούρα του Peter Parker
- **KICK ME:** Η στολή του Amazing Bag Man
- **XILRTRNS:** Ενα... έντονο Spider κοστούμι
- **SYNOPTIC:** Spidey Unlimited Costume
- **TRISNTNL:** Captain Universe Costume
- **MIGUELOH:** Spidey 2099 Costume
- **SECRTWAR:** Symbiotic Costume
- **RULUR:** J James Jewett
- **EGOTRIP:** Pulsating Head
- **GLANDS:** Απειρος ιστός
- **LEANEST:** Ξεκλείδωμα όλων
- **WEAKNESS:** Πλήρης ενέργεια

WORLD WAR 3: BLACK GOLD

Αν και ο Γ' Παγκόσμιος Πόλεμος δεν έχει αρχίσει ακόμα (τουλάχιστον κανείς δεν το έχει πάρει χαμπάρι ακόμα), το World War 3: Black Gold είναι παιχνίδι "διαμάντι". Πατήστε το πλήκτρο "Enter" και γράψτε τη λέξη (άκουσον-άκουσον) "peace" για να ενεργοποιήσετε την είσοδο για τους κωδικούς που ακολουθούν:

- **HereYouAre! (μαζί με το "!"):** Αποκαλύπτει τις θέσεις των εχθρικών μονάδων και κτηρίων
- **BeautifulWorld:** Αποκαλύπτει ολόκληρο το χάρτη
- **Shower:** Προκαλεί εκρήξεις στην επιφάνεια που φαίνεται
- **MoneyForNothing:** Ρέει το χρήμα
- **Limit_up:** Σετάρει το κόστος παραγωγής των μονάδων
- **NobelPrize 1:** Ολοκληρώνει αμέσως τις έρευνες
- **Smash:** Μεγάλη έκρηξη στο κέντρο της οθόνης

Ακόμα, υπάρχουν αρκετοί κωδικοί στο header του executable αρχείου, οι οποίοι, δυστυχώς, δεν έχουμε ανακαλύψει ακόμα τι κάνουν! Δοκιμάστε τους, και αν βρείτε κάτι, στείλτε ένα e-mail!



- **GoHome!**
- **ByeBye**
- **Tromaville**
- **Moonlight**
- **Hide**
- **IDKFA**
- **NewOne**
- **MyBrainIsFaster**
- **UltraScience**
- **ScienceForNothing**
- **JudgementDay**

ULTIMATE RIDE

Είστε έτοιμοι για την απόλυτη κούρσα της ζωής σας; Ο απόλυτος εξομοιωτής της Disney είναι προ των πυλών και στη χώρα μας. Η κοινότητα των gamers, όμως, τρέχει, ως γνωστόν, πολύ ταχύτερα από τα γεγονότα. Ετσι, μετά τα νέα και τις παρουσιάσεις γύρω από το παιχνίδι, σας προσφέρουμε και τα πρώτα tips, τα οποία θα πρέπει να φυλάξετε για κάνα-δυο βδομάδες, μέχρι να πιάσετε στα χέρια σας το παιχνίδι. Προσέξατε ότι 3 τεύχη τώρα όλο και κάτι



γράφουμε για το Ultimate Ride στο περιοδικό; Χρησιμοποιήστε τους ακόλουθους κωδικούς για να ενεργοποιήσετε κούρσες.

- **Damsel**
- **Cottage**
- **Whiner**
- **Princess**
- **Nursewacko**
- **Cheese**
- **Orb**
- **Grub**
- **Ferdinand**
- **Dentist**
- **Gofish**
- **sphere**
- **aqua**

ZOO TYCOON

Δεν διαβάσατε ακόμη το review του Παλαιού; Σας βρίσκω απαράδεκτους! Ακόμα ένα τέτοιο λάθος και σας βλέπω παρέα με τον Κου-



ράφαλο στα Abandonware! Καλά, αστειεύομαι, αφού το ξέρω ότι κατά βάθος το όνειρο όλων σας είναι να γίνετε διευθυντές ζωολογικών κήπων (το πιο συναρπαστικό επάγγελμα μετά το συντακτιλίκι!). Γι' αυτό σας δίνω κάποια tips-άκια τα οποία θα σας επιτρέψουν να τα βάλετε με τις τίγρεις και τα λιοντάρια. Δώστε προσοχή, γιατί η μέθοδος κλεψίματος είναι σχετικά περίπλοκη.

- Ανοίξτε το αρχείο **config.ztd** χρησιμοποιώντας το winzip.
- Ανοίξτε το **Economy.cfg** με το notepad ή το wordpad.
- Ψάξτε για την καταχώριση **cZooDooRecyclingAmount** και αλλάξτε το νούμερο με όποιο θέλετε. Αυτό θα είναι κέρδος που θα έχετε σε κάθε ανακύκλωση που κάνετε. Φυσιολογικά, γίνονται κάπου 8 με 12 ανακυκλώσεις κάθε χρόνο.
- Επίσης, δείτε το **cKeeperCost** το οποίο θα πρέπει να είναι 800. Αυτό είναι το ποσό που πρέπει να πληρώνετε στους φύλακες του ζωολογικού κήπου. Αλλάξτε το με κάτι μικρότερο και θα δείτε δραματική μείωση στα έξοδα της επιχείρησής σας.
- Αν θέλετε περισσότερα χρήματα, με το που ξεκινάτε το παιχνίδι, μπείτε στο αρχείο **zoo.ini** με το notepad ή το wordpad και βρείτε τη γραμμή **MSMaxCash**. Αλλάξτε την με το ποσό της προτίμησής σας και μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι με αυτό.
- **Ξεκλειδώστε τον Τρικέρατο:** Και ποιος δεν θα ήθελε έναν τρικέρατο (ναι, τον φυτοφάγο τετράποδο με τα τρία κέρατα, που του έσπαγε η επιστήμονας τα μπιμπίκια που είχε βγάλει στη γλώσσα στο πρώτο "Jurassic Park"). Αλλάξτε το όνομα ενός από τα ζώα που εκτίθενται σε "Cretaceous Corral". Αυτό θα ξεκλειδώσει τους τρικέρατους.
- **Ξεκλειδώστε τον Μονόκερω:** Μάλιστα! Μετά το προϊστορικό ζώο, κάνει την εμφάνισή του και ένα μυθολογικό! Αλλάξτε το όνομα ενός ζώου με τη λέξη "Xanadu" (η Ζαναντού είναι μια μυθική πολιτεία στα βάθη του Θιβέτ) και θα αποκτήσετε έναν μονόκερω!


ΕΡΕΒΟΣ
...ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΚΑΙ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΜΟΝΟ ΝΥΧΤΑ...
ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟ SOUNDTRACK ΣΕ ΞΕΧΩΡΙΣΤΟ CD-ROM
Website: http://erevos.mainpage.net
Τηλ.: 9937645 - 9937646



Προσοχή: Οταν χρησιμοποιείτε τα προαναφερόμενα cheats, πρέπει να αφήνετε το παιχνίδι να ονομάζει τα ζώα όπως θέλει και μετά εσείς να τα μετονομάζετε. Αν τους δώσετε από την αρχή τα ονόματα "Cretaceous Corral" και "Xanadu", το παιχνίδι μπορεί να κρασάρει (και έτσι ανακαλύψαμε και ένα bug).

- **Αμεσα λεφτά!:** Πατήστε Shift+4 και θα πάρετε αμέσως 10.000 δολάρια!

BACKYARD SOCCER

Το Backyard Soccer είναι ένα παιχνίδι που σας επιστρέφει στα παιδικά σας χρόνια, τότε που παίζατε μπάλα στα αδιέξοδα πίσω από τις πολυκατοικίες και τις αλάνες. Για να αποκτήσετε τον Mr. Clanky, θα πρέπει να κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο SHIFT και να κλικάρετε πάνω του. Το cheat αυτό λειτουργεί μόνο στο exhibition mode. Αν θέλετε να κερδίσετε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού, στείλτε την μπάλα εκτός γηπέδου και πατήστε τα πλήκτρα SHIFT, ENTER, TAB ταυτόχρονα.

WORLD WAR 2: IWO JIMA

Πολλοί παγκόσμιοι πόλεμοι αυτόν το μήνα! Κατά τη διάρκεια της εξέλιξης του παιχνιδιού, πατήστε το πλήκτρο "~" για να εμφανιστεί η εικόνα κειμένου. Μετά, το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να δώσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **give (weapon):** Σας δίνει κάποιο από τα όπλα της λίστας που ακολουθεί
- **give (weapon)ammo (ammo amount):** Σας δίνει πυρομαχικά για το αντίστοιχο όπλο



Σημειώστε ότι κάποια όπλα δεν είναι διαθέσιμα σε όλα τα επίπεδα και για να τα αποκτήσετε θα πρέπει να δώσετε το όνομά τους και για ammo τη μονάδα 1. Ακόμα, τα περισσότερα όπλα μπορούν να σηκώσουν μόνο 200 ammo.

Αυτά τα όπλα είναι:

- **Colt45**
- **Bazooka**
- **Machinegun**

(παράδειγμα: give bazooka 1)

Λίστα των όπλων του παιχνιδιού

- **Machete**
- **Colt45**
- **Rifle**
- **Bazooka**
- **Machinegun**
- **Flamethrower** (επίσης μπορείτε να δώσετε και "gasoline")
- **Landmine**

STARTOPIA

Πολλά από τα cheats του StarTopia για να ενεργοποιηθούν, απαιτούν τη χρήση του δεξιού πλήκτρου SHIFT. Αυτό χρησιμοποιείται φυσιολογικά από το παιχνίδι για τις κινήσεις της κάμερας, οπότε το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε, είναι να ενεργοποιήσετε το πλήκτρο γι' αυτήν τη χρήση.



- **Ενεργοποίηση των cheats:** Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **[F11]** και γράψτε "**RSHIFT**". Αν όλα πάνε καλά, θα πέσει ένα τυχαίο μήνυμα από μεριάς VAL. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δεξί SHIFT για cheating.
- **Επιταχύνετε το παιχνίδι:** Για να ενεργοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **[F11]** και γράψτε "**RSHIFTSPEEDUP**" (χωρίς τα εισαγωγικά). Θα εμφανιστούν δύο μηνύματα. Ενα μόλις γράψετε RSHIFT και ένα άλλο όταν ολοκληρώσετε και το SPEEDUP. Τώρα, αν κρατήσετε πατημένο το δεξί SHIFT, πατώντας το πλήκτρο "**>**" το παιχνίδι θα επιταχύνει. Οση περισσότερη ώρα το κρατήσετε τόσο γρηγορότερα θα πηγαίνει. Με την ίδια διαδικασία (πατώντας δηλαδή το δεξί SHIFT), πατώντας το πλήκτρο "<" το παιχνίδι θα επιβραδύνει, ενώ με το "L" θα αποκτήσει την κανονική ταχύτητά του.
- **Scuzzer Cam:** Για να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **[F11]** και γράψτε "**RSHIFTSCUZZERCAM**" (όπως με το προηγούμενο cheat, δύο μηνύματα θα επιβεβαιώσουν την επιτυχία της καταχώρισης). Αυτό σας επιτρέπει να αποκτήσετε οπτική κάμερας σε καθένα από τα scuzzers σας κατά σειρά και να αλλάζετε από το ένα στο άλλο. Αυτό γίνεται κρατώντας πατημένο το δεξί SHIFT και πατώντας τα πλήκτρα 7 ή 8 του αριθμητικού πληκτρολογίου. Σημειώστε ότι το NumLock πρέπει να είναι off για να λειτουργήσει το cheat αυτό.
- **Speccy Effect:** Σας έλειψε ο Spectrum σας; Για να τον ...επαναφέρετε, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **[F11]** και γράψτε "**CLIVEROOLZ**". Κάνοντάς το μία φορά, έχετε κλασική απεικόνιση Spectrum με ανάλυση 256x192 pixel. Δύο φορές σάς επιτρέπουν να επιλέξετε οποιαδήποτε ανάλυση και, τέλος, τρεις φορές σάς επιστρέφουν στο φυσιολογικό mode απεικόνισης.

TECHNOMAGE

Μέσα στο παιχνίδι πατήστε το πλήκτρο ENTER και δώστε τους παρακάτω κωδικούς:

- **Techno:** Max stats, όλα τα spells, 99 inventory items, όλα τα όπλα
- **victory is mine:** Κερδίζετε το game
- **now you die:** Χάνετε το game
- **i'm a loser baby:** Χάνετε το game
- **fill this bag:** Κερδίζετε 10.000 gold
- **revelation:** Αποκαλύπτεται ο χάρτης
- **restoration:** Αποκαθιστά τα hit points
- **build anything:** Διαθέτει όλα τα κτήρια
- **give me power:** Διαθέτει όλα τα spells
- **cheezy towers:** Τα spells δεν έχουν περιορισμένη εμβέλεια
- **frame it:** Δίνει το framerate
- **grow up:** Ο επιλεγμένος χαρακτήρας ανεβαίνει 5 levels

PC




PC CD ROM
Windows 95 & 98
FIRAXIS
ΣΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΚΟΣΜΟ
ΕΙΣΤΕ ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΙ;
Ξαναγραψτε Ιστορια!
SID MEIER'S
CIVILIZATION III
MORE CIV THAN EVER
PC CD-ROM
© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sid Meier's Civilization®, are U.S. registered trademarks. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment. S.A. Firaxis Games is a registered trademark of Firaxis Games, Inc.
www.civ3.com
INFOGRAMES
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 6018800, Fax: 6018802

Adventure SOS

Στην ταινία "Blade Runner" του Ridley Scott, σε μουσική του δικού μας Βαγγέλη, άκουσα μία από τις πιο δυνατές ατάκες που έχω ακούσει. Πρόκειται για τα τελευταία λόγια του εκπληκτικού Rutger Hauer, ο οποίος λέει στον Harrison Ford, που μόλις έσωσε από βέβαιο θάνατο: "... Είδα πράγματα που εσείς οι άνθρωποι δεν θα τα πιστεύατε ποτέ. Επιθετικά σκάφη να καίγονται πέρα από τον Ωρίωνα. Είδα ακτίνες Γάμα να λάμπουν στο σκοτάδι κοντά στην Πύλη του Τανχόιζερ. Ολες αυτές οι στιγμές θα χαθούν μέσα στο χρόνο, όπως τα δάκρυα... στη Βροχή. Ηρθε η στιγμή του θανάτου." Η ματαιοδοξία της ανθρώπινης ύπαρξης μπροστά στο θάνατο, ακόμη και αν ο Hauer υποδύεται ένα ανθρωποειδές.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
shodan@aias.gr

Σ το τεύχος αυτό συνεχίζουμε την ολοκλήρωση της λύσης του King's Quest 1 VGA. Ταυτόχρονα, ξεκινάμε την παρουσίαση των πιο σημαντικών γρίφων του Schizm, μία παρουσίαση που θα πάρει πιο ολοκληρωμένη μορφή στα επόμενα τεύχη, όπου ολόκληρος ο χώρος της στήλης θα αφιερωθεί σε αυτό.

MYSTERY OF THE DRUIDS

Η φίλη της στήλης Κατερίνα Σούκη ρωτά τι πρέπει να κάνει στο παιχνίδι προκειμένου να μπορέσει να πάρει το αλκοόλ από το εργαστήριο της Sctoland Yard και να το ανακατέψει με το χυμό, για να το δώσει στο μεθυσμένο.

Πρόκειται για έναν στρυφνό γρίφο, μόνο και μόνο επειδή ο δημιουργός του παιχνιδιού τον έπλασε έτσι. Είχα αναφέρει και στην παρουσίαση του παιχνιδιού ότι το πρώτο κομμάτι της δράσης στο σύγχρονο κόσμο είναι το πιο αδύνατο σημείο του, μια και είναι κάτι παραπάνω από προφανείς οι αδυναμίες που έχει στο σχεδιασμό της δράσης και των γρίφων.

Σε κάθε περίπτωση, γυρνώντας πίσω στο εργαστήριο με το φλασκί του μεθυσμένου και έχοντας πάρει από τα συρτάρια του γραφείου σου το χυμό και το πανί (χωρίς αυτά δεν μπορείς να προχωρήσεις παρακάτω), πήγαινε στα ράφια με τα μπουκάλια που είναι στο βάθος στα αριστερά και κοίταξέ τα σε ένα κοντινό πλάνο. Κάνε κλικ επάνω τους το πανί (green cloth) για να τα καθαρίσεις από τη σκόνη. Αυτή είναι μία πολύ σημαντική πράξη που αρκετοί φίλοι παραβλέπουν, όπως διαπιστώνω από τα γράμματα άλλων φίλων της στήλης. Τώρα πια ένα νέο topic θα ανοίξει στις συζητήσεις με το φίλο σου τον Chris Hecker. Από τα ράφια με τα μπουκάλια που βρίσκονται στη δεξιά μεριά του βάθους του δωματίου πάρε το fingerpritn powder (χρησιμεύει για να εντοπίζεις δακτυλικά αποτυπώματα). Τώρα πήγαινε και μίλα στο φίλο σου Chris. Επίλεξε τη φράση: "Something I wanted to ask you, Chris: What do those flasks contain?". Συνέχισε με "Why do you need alcohol for your work?" και "You've got a great job, Chris. Masses of alcohol, and everything legal". Συνέχισε με "What will happen to me then?" και "Sure, no problem".

Ο Chris θα σου φέρει λίγο καθαρό αλκοόλ για να πιεις, το δοκιμάζεις και πέφτεις κάτω. Οταν συνέρχεσαι, ο Chris δεν είναι εδώ. Πήγαινε στα ράφια με τα μπουκάλια που είναι στο βάθος στα αριστερά και κάνε zoom-in. Ξανακάνε zoom-in στο κέντρο των μπουκαλιών και τώρα κάνε κλικ το fingerprint powder επάνω στα μπουκάλια και θα δεις ότι το μπουκάλι ETHANOL 90% έχει δακτυλικά αποτυπώματα. Κάνε κλικ σε αυτό για να το πάρεις. Τώρα στο Inventory σου πάρε το φλασκί του μεθυσμένου και κάνε το κλικ πάνω στο μπουκάλι με το alcohol. Αφού το μισογεμίσεις, πάρε από το Inventory σου το μπουκάλι με το alcohol και άσε το πίσω στα ράφια.

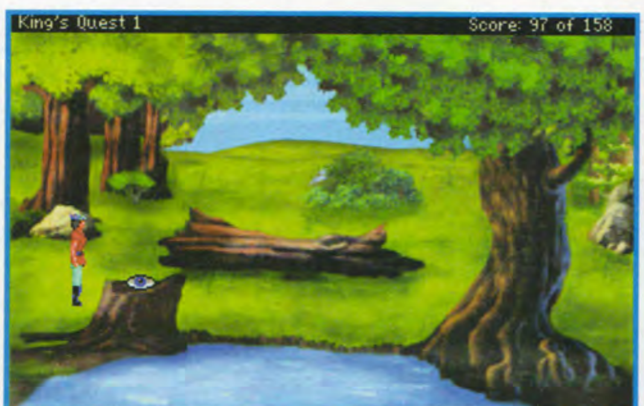
Τώρα πια, αφού προσθέσεις στο φλασκί του μεθυσμένου το χυμό του μήλου, μπορείς να φύγεις και να δώσεις το φλασκί στο μεθυσμένο.

SCHIZM

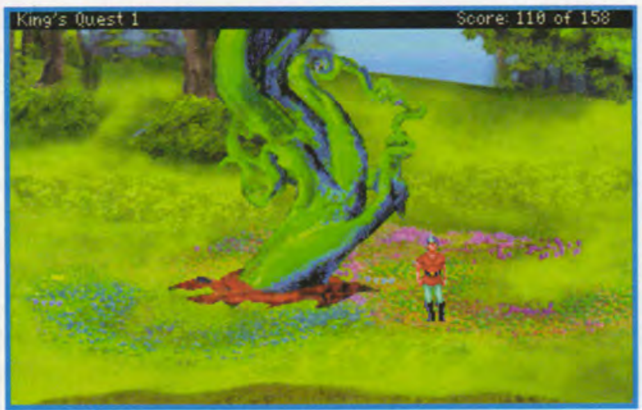
Γράφω και στη στήλη "Adventure & RPGs Update" για το πρόβλημα που εμφανίστηκε με τα Pioneer DVDs! Οσοι έχετε αγοράσει το Schizm και είστε κάτοχοι ενός Pioneer DVD πρέπει να επικοινωνήσετε με την



Λέγοντας, επιτέλους, σωστά το όνομα του Gnome, παίρνεις τα μαγικά φασόλια!



Εδώ πρέπει να κοιτάξεις για να βρεις το σακούλι με τα διαμάντια.





Φυτεύοντας τα μαγικά φασόλια, θα δημιουργηθεί μια τεράστια φασολιά που θα σου επιτρέψει ν' ανεβείς πάνω από τα σύννεφα!

εταιρεία ή το κατάστημα που αγοράσατε το παιχνίδι, για να το επιστρέψετε και να πάρετε πίσω τα λεφτά σας.

Το παράδοξο είναι ότι το παιχνίδι δεν παρουσιάζει πρόβλημα με κανένα άλλο DVD. Και να σκεφθεί κανείς ότι τα Pioneer DVDs θεωρούνται κορυφαία στο είδος τους.

Αρκετοί φίλοι της στήλης μού έχουν στείλει γράμματα σχετικά με το παιχνίδι αυτό. Ως πιο αντιπροσωπευτικό απ' όλα, θεωρώ το γράμμα του Β.Ν. (21 ετών) από τον Πειραιά. Δεν δημοσιεύω το πλήρες όνομά του, γιατί ο ίδιος το ζήτησε. Γράφει, λοιπόν, ο Β.Ν.:

"Αγαπητέ κύριε Τσουρινάκη,

... Αφορμή για το e-mail μου είναι το review που κάνατε στο τεύχος 145 σχετικά με το παιχνίδι Schizm. Πρέπει να σας πω ότι διαβάζοντας την κριτική σας ενθουσιάστηκα τόσο πολύ (πρώτη φορά διαβάζω τέτοιο πωρωμένο review), που αγόρασα αμέσως το παιχνίδι (στην DVD μορφή του), αφού ούτως ή άλλως λατρεύω τα adventures. Ωστόσο, έχω να κάνω κάποιες πρώτες παρατηρήσεις όσον αφορά στο συγκεκριμένο παιχνίδι και θα ήθελα να μου απαντήσετε, καθώς ανυπομονώ να μάθω νέα σας.

***1.** Εχω προσέξει ότι στα γραφικά του παιχνιδιού γίνεται κάποιο μπέρδεμα κατά την απεικόνιση της θάλασσας. Συγκεκριμένα, όσο η θάλασσα φαίνεται στον ορίζοντα, τα γραφικά φαίνονται πιο αλλοιωμένα και τα pixels αρκετά μεγάλα. Θέλω να σας παρακαλέσω να κοιτάξετε αυτήν τη λεπτομέρεια για να δω αν φταίει η κάρτα γραφικών μου (TNT2 Model M64 32 MB RAM) ή το παιχνίδι.*

***2.** Οι ρυθμίσεις του παιχνιδιού, αν έχω καταλάβει καλά, δεν έχουν υποστεί την παραμικρή επεξεργασία, αφού υπάρχουν φαινομενικά ρυθμίσεις μόνο για τον ήχο και τους υποτίτλους. Ομως, αν κάποιος προσπαθήσει να βγάλει τους υποτίτλους, το μόνο που θα καταφέρει είναι να βγάλει τη μουσική από το παιχνίδι (τις ρυθμίσεις μέσω των F-κουμπιών τις έχω υπόψη μου)!*

***3.** Κατά τη διάρκεια της ομιλίας των πρωταγωνιστών στην εισαγωγή, αλλά και στην ομιλία άλλων προσώπων στο παιχνίδι, υπάρχει κάποια καθυστέρηση στον ήχο. Ενημερώστε με αν συμβαίνει γενικά.*

***4.** Οταν άνοιξα τη συσκευασία, προς μεγάλη απογοήτευσή μου διαπίστωσα ότι υπήρχαν μόνο τα DVDs και ίχνος manual ή οδηγιών εγκατάστασης, κάτι απαράδεκτο αν συμβαίνει για μείωση του κόστους, αφού ο χρήστης δεν πρέπει να αναγκάζεται να εκτυπώνει κάθε manual που βρίσκεται στο CD του παιχνιδιού.*

***5.** Απαράδεκτο, επίσης, είναι το γεγονός ότι δεν βρήκα κάπου γραμμένο ένα ελληνικό official site αφιερωμένο στο Schizm, αν και υπάρχει ένα international site άκρως λιτό θα έλεγα (http://www.schizm.com).*

Τελειώνοντας, θα ήθελα να τονίσω ότι το παιχνίδι από μόνο του είναι άκρως σαγηνευτικό, καθώς σε ταξιδεύει σε κόσμους φανταστικούς και πλούσιους σε γραφικά. Θέλω να το προτείνω σε όσους επιθυμούν να ζήσουν μια ξεχωριστή περιπέτεια, γιατί μόνο το Schizm (και ίσως το Myst 3: Exile - αυτή τη στιγμή) μπορεί να τους την προσφέρει. Το παιχνίδι είναι μια άριστη επένδυση, που πιστεύω ότι λόγω του ανώτατου βαθμού δυσκολίας του και της υπόθεσής του θα κρατήσει τον παίκτη καθηλωμένο στην καρέκλα του για αρκετό καιρό. Και μία ερώτηση όσον αφορά στο παιχνίδι: Πότε θα γνωρίζω ότι πρέπει να εναλλάξω τους παίκτες, ώστε να προχωρήσει το παιχνίδι, ή το νέο σύστημα, που εισάγει από μόνο του (κάθε γρίφος αποτελεί αυτόνομο κομμάτι του παιχνιδιού), αναιρεί την ερώτηση αυτή;

Με εγκάρδιους χαιρετισμούς, Βασίλειος Νικήτας.

Υ.Γ.: Ως το καλύτερο adventure της νεότερης εποχής θεωρώ το Black Dahlia, γιατί όχι μόνο με έκανε να ξενυχτήσω αλλά με συνεπήρε τόσο πολύ η υπόθεσή του, ώστε εκτός από τη συλλογή πληροφοριών που έκανα σχετικά με αυτήν, με έσπρωξε να διαβάσω και το φοβερό βιβλίο του James Ellroy 'The Black Dahlia' (το Myst και το Riven, δυστυχώς, δεν τα πρόλαβα, αν και τα ψάχνω σε επανεκδόσεις)."

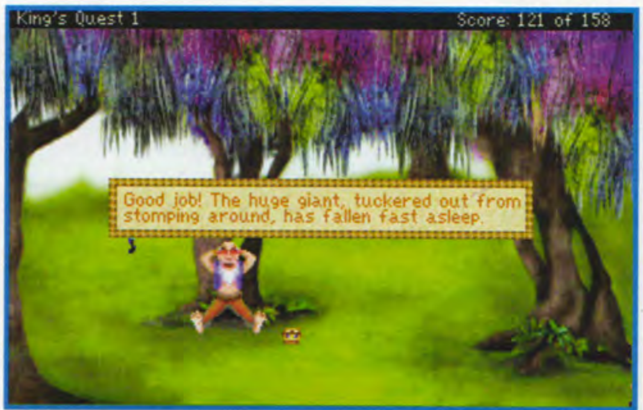
Ας απαντήσω στα σημεία που θίγει η επιστολή του.

1. Εχω έναν Pentium 3 στα 800MHz, με 256MB RAM και τη Marvel G400 κάρτα γραφικών. Σε μένα δεν παρουσιάστηκε κανένα πρόβλημα με την κανονική έκδοση του παιχνιδιού. Δεν εμ-



Σε αυτό το σημείο βγαίνεις τρώγοντας το μαγικό μανιτάρι.





Με λίγη υπομονή θα κουράσεις το γίγαντα, ο οποίος μόλις πέσει για ύπνο, θα του πάρεις το δεύτερο θησαυρό, το μαγικό σεντούκι.

φανίζεται κανένα πρόβλημα στα γραφικά, τα οποία, αν μη τι άλλο, δείχνουν εκπληκτικά. Τώρα, αν φταίει η συγκεκριμένη κάρτα του φίλου δεν το ξέρω, απλώς αυτό που ξέρω είναι ότι TNT2 Model M64 με τα 32MB RAM είναι μία ειδική έκδοση της πρωτότυπης TNT 2, ελαφριά "κομμένη" (έτσι δικαιολογείται η εξαιρετικά χαμηλή τιμή της), και γι' αυτό ίσως παρουσιάζει τα όποια προβλήματα με απαιτητικά παιχνίδια.

2. Ο φίλος έχει δίκιο και ομολογώ ότι δεν το είχα προσέξει. Ναι, αν ακυρώσεις την εμφάνιση των υποτίτλων, ακυρώνεται και η μουσική του παιχνιδιού που παίζει συνεχώς στο background και μένουν μόνο τα ηχητικά εφέ! Απίστευτο, αλλά αληθινό...

3. Οχι, σε μένα δεν παρουσιάζεται καμία καθυστέρηση στον ήχο του παιχνιδιού. Δεν ξέρω αν έχει κάποια σχέση με την κάρτα ήχου ή όχι (έχω τη SoundBlaster Platinum 5.1). Επαναλαμβάνω ότι το παιχνίδι δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα στον ήχο.

4. Για το manual έχει, επίσης, απόλυτο δίκιο ο φίλος μας. Εδώ πρέπει να πω το εξής: Το παιχνίδι το έπαιξα πρώτη φορά με ένα αντίγραφο της μητρικής κόπιας, από την οποία, τελικά, έγινε η παραγωγή του. Ετσι, δεν είχα ιδέα για τη συσκευασία του, καθώς και για το γεγονός ότι δεν υπήρχε γραπτό manual. Το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι το manual του παιχνιδιού βρίσκεται στο δεύτερο DVD, σε μορφή .pdf, και απαιτείται ένας Acrobat Reader για να μπορέσεις να το διαβάσεις. Αν το ήξερα, όταν έγραφα το άρθρο, οπωσδήποτε θα το είχα καυτηριάσει, κόβοντάς του πόντους από την τελική βαθμολογία. Τώρα πια το μόνο που μπορώ να κάνω είναι να διαμαρτυρηθώ και εγώ για την έλλειψη αυτή. Μία τόσο φιλόδοξη παραγωγή δεν θα έπρεπε να κυκλοφορήσει χωρίς manual. Κρίμα!

Να προσθέσω εδώ ότι, σύμφωνα με το manual του παιχνιδιού, το Schizm απαιτεί Pentium 2 στα 333MHz. Οσοι, λοιπόν, μου γράφετε ότι έχετε Celeron στα 333MHz ή στα 350MHz, φυσικό είναι το παιχνίδι να πηγαίνει "αργά". Επίσης, κοιτώντας το manual, κάποιος βλέπει ότι στην "κανονική" έκδοση στον ήχο υπάρχουν 4 ρυθμίσεις (sounds, louder, music και subtitles), ενώ στην ελληνική έχουν μείνει μόνο δύο. Ισως γι' αυτό όταν απενεργοποιείς τους υποτίτλους, κόβεται και η μουσική!

5. Εδώ δεν θα συμφωνήσω με το φίλο μας. Καμία εταιρεία δεν είναι υποχρεωμένη να δημιουργεί sites στα ελληνικά για τα παιχνίδια που κυκλοφορεί, όσο και αν η ιδέα ακούγεται ενδιαφέρουσα. Επίσης, μου αρέσει πολύ το επίσημο site του παιχνιδιού (http://www.schizm.com) και ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω τι παραπάνω περιμένει να βρει κανείς από ένα τέτοιο site.

6. Σε μερικά σημεία του παιχνιδιού θα χρειαστεί η συνδυασμένη δράση των δύο χαρακτήρων για να λύσεις μερικούς βασικούς γρίφους. Δεν σε ειδοποιεί κανείς, απλώς θα το καταλάβεις μόνος σου...

Για το παιχνίδι αυτό, αλλά και για τα Atlantis και Mystery of the Druids, είχα μία μεγάλη συζήτηση με τον καλό φίλο μου και παλιό συντάκτη του περιοδικού Αλέξανδρο Φιλιππίδη. Νομίζω ότι αξίζει να τη μεταφέρω εδώ. Ο Αλέξανδρος βρίσκει το Schizm εκνευριστικά δύσκολο σε μερικά σημεία και, όπως χαρακτηριστικά είπε, του ήρθε να το σπάσει. Εγώ το βρήκα μεν δύσκολο, αλλά με μία σημαντική διαφορά. Δεν υπάρχει πουθενά κανένα παράλογο σημείο. Ετσι, αν καθίσεις με ηρεμία και σκεφθείς βήμα βήμα τα δεδομένα του παιχνιδιού, αργά ή γρήγορα θα βρεις τη λύση του γρίφου που σε απασχολεί. Πάντως, είναι φανερό ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που αν το παίξετε χωρίς κάποια λύση, θα σας κρατήσει παρέα για πολλούς μήνες!

Ξεκινάω, λοιπόν, με το γρίφο που ευχαριστήθηκα πιο πολύ απ' όλους. Ως Sam στο Gas Collector Island πρέπει να ελευθερώσεις το ιπτάμενο σκάφος. Αναφέρομαι στους γρίφους με τους 2 gas collectors.

Κάθε gas collector διαθέτει 10 μάτια με σωλήνες και 10 μοχλούς. Στα δεξιά του υπάρχει μία συσκευή. Αρίθμησε τους μοχλούς 1-10, ορίζοντας ως 1ον αυτόν που αντιστοιχεί περίπου στην 1η θέση ενός ρολογιού. Κάνε σε αυτόν κλικ μία φορά. Μετρώντας δεξιόστροφα, κάνε κλικ στο δεύτερο μοχλό δύο φορές, στον τρίτο τρεις φορές, στον τέταρτο τέσσερις, στον πέμπτο πέντε, στον έκτο έξι, στον έβδομο επτά, στον όγδοο οκτώ, στον ένατο εννιά και, τέλος, στο δέκατο δέκα φορές. Πρόσεξε καλά, μην ξεχάσεις κάποιο κλικ (δηλαδή, πρόσεξε μήπως σε κάποιο μοχλό κάνεις ένα λιγότερο απ' όσα πρέπει). Αυτό σημαίνει ότι έχουμε κάνει 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10 = 55 φορές κλικ συνολικά τους μοχλούς. Τώρα πια κάνε κλικ στο κεντρικό κουμπί - μάτι της συσκευής αυτής. Το πρόγραμμα σε γυρίζει αυτόματα στα δεξιά.

Μελετώντας τη νέα αυτή συσκευή, παρατήρησε τα εξής: Ο εξωτερικός κύκλος δείχνει την πίεση σε 12 μονάδες, ακριβώς όπως στις ώρες του ρολογιού. Αυτό σημαίνει ότι αν ο μετρητής δείχνει στο 5, τότε έχεις πίεση 5x12 = 60. Ο εσωτερικός κύκλος δείχνει την πίεση σε 1 μονάδα. Ετσι, αν είναι στο 1, αυτό σημαίνει 1. Το άθροισμά τους είναι 60+1 = 61. Βάσει της μέτρησης που έκανες πριν, αν αφαιρέσεις από το 61 το σταθερό 55 που έβαλες στον gas collector, θα έχεις 61-55 = 6. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να κάνεις κλικ το μοχλό 6.

Κάνοντας τώρα κλικ στο σωστό μοχλό στον gas collector, θα

δεις το σκάφος ν' ανεβαίνει στην ανώτατη θέση. Αν, όμως, αυτό συμβεί, κάνε αμέσως save. Αν δεν συμβεί αυτό, τότε κάπου έκανες λάθος και πρέπει να προσπαθήσεις από την αρχή.

Με το σκάφος σηκωμένο πηγαίνεις στον άλλο gas collector, που είναι απέναντι από τον πρώτο, και επαναλαμβάνεις την ίδια διαδικασία. Αν τα κάνεις όλα σωστά (αλλιώς φόρτωσε το save με το σκάφος σηκωμένο και προσπάθησε ξανά), θα γεμίσεις το σκάφος αέριο και αυτό θα κατεβεί στη βάση που είσαι!

Από πού εμπνεύστηκα τη λύση του γρίφου αυτού; Δεν ξέρω πόσοι από εσάς γνωρίζετε το γρίφο με τα 10 σακιά. Ο γρίφος αυτός λέει, λοιπόν, το εξής: Εχουμε 10 σακιά γεμάτα κανονικές λίρες και μία ζυγαριά. Ενα από τα σακιά αυτά περιέχει κάλπικες λίρες. Η κανονική λίρα ζυγίζει το διπλάσιο της κάλπικης. Χρησιμοποιώντας τη ζυγαριά μόνο μία φορά και την ένδειξή της, πρέπει να βρούμε ποιο τσουβάλι περιέχει τις κάλπικες λίρες. Η λύση του γρίφου είναι ίδια ακριβώς. Παίρνουμε από το πρώτο τσουβάλι μία λίρα, από το δεύτερο 2, από το τρίτο τρεις κ.λπ. Συνολικά, λοιπόν, παίρνουμε 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10 = 55 λίρες. Τώρα τις ζυγίζουμε. Από την ένδειξη της ζυγαριάς καταλαβαίνουμε ποιο σακί έχει τις κάλπικες λίρες. Πώς; Ας υποθέσουμε ότι η κανονική λίρα ζυγίζει 1 γραμμάριο και η κάλπικη 1/2. Αν η ζυγαριά μας δείξει 52, αυτό σημαίνει ότι μας λείπουν 55-52 = 3. Από τη σχέση 1 προς 2 μεταξύ των νομισμάτων πολλαπλασιάζουμε 3x2 = 6. Αρα, οι κάλπικες λίρες είναι στο 6ο σακί. Αν η ζυγαριά δείξει 51 1/2, τότε έχουμε 55-51 1/2 = 3 1/2. Από τη σχέση 1 προς 2 μεταξύ των νομισμάτων πολλαπλασιάζουμε 3 1/2x2 = 7. Αρα, οι κάλπικες λίρες είναι στο 7ο σακί κ.λπ. Θυμάμαι το γρίφο αυτόν από τα εφηβικά χρόνια μου, τον θεωρώ πολύ απλό, αλλά και ιδιαίτερα έξυπνο. Ετσι, μόλις είδα τους gas collectors ήξερα ότι ο πολύ έξυπνος αυτός γρίφος διαθέτει κατά βάση την ίδια ακριβώς λύση! Η επίλυσή του δεν μου πήρε παρά μερικά μόνο λεπτά!

Περισσότερα, όμως, στο επόμενο τεύχος.

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΛΥΣΗΣ ΤΟΥ KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN

Στη λύση του προηγούμενου τεύχους υπάρχουν μερικά ψιλολαθάκια, τίποτα το σημαντικό, όμως. Τα λάθη είναι κυρίως σε μερικές διευθύνσεις. Το πιο μεγάλο ίσως από αυτά είναι ότι αφού πάρεις το τετράφυλλο τριφύλλι για να πας στο σπιτάκι της μάγισσας, δεν πας δύο οθόνες βόρεια και τρεις οθόνες αριστερά όπως έγραφα, αλλά δύο οθόνες βόρεια και τρεις οθόνες δεξιά. Τέλος πάντων, πιστεύω να προσπεράσατε μόνοι σας αυτά τα μικρολαθάκια.

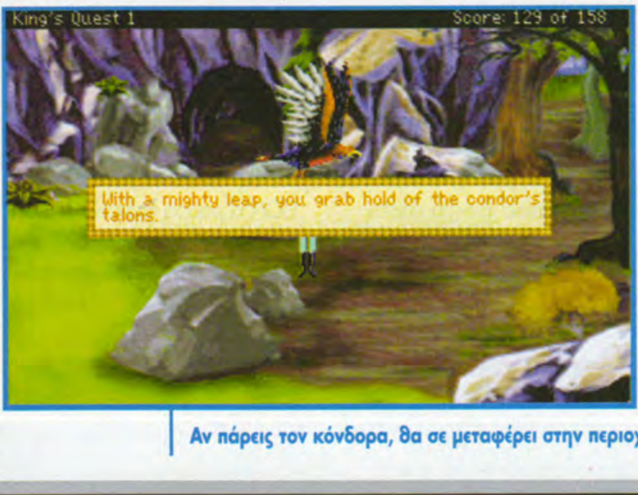
Ξαναπαίζοντας το παιχνίδι από την αρχή, γιατί έχασα τα προηγούμενα saves μου, έπεσα πάλι στην ίδια περίπτωση που αναφέρω στο προηγούμενο τεύχος. Οσο και αν στο Gnome έδινα το σωστό όνομα (IFNKOVHGROGHPRM ή NIKSTLITSELPMUR), το πρόγραμμα μέσω του Gnome μού απαντούσε ότι οι απαντήσεις μου ήταν λάθος και, τελικά, δεν μπορούσα να πάρω με τίποτα τα μαγικά φασόλια.

Ξανάπαιξα όλο το παιχνίδι για ακόμα μία φορά από την αρχή, βήμα βήμα, αλλά πάλι τα ίδια. Δοκίμασα από προηγούμενα saves, αλλά πάλι τίποτα. Ετσι, στον εκνευρισμό και στην απόγνωσή μου, έκανα ένα Restart στον υπολογιστή, φόρτωσα το παιχνίδι, φόρτωσα την τελευταία θέση και αυτή τη φορά όλα δούλεψαν κανονικά! Τρελάθηκα. Ξαναδοκίμασα για να δω τι συμβαίνει όλο το παιχνίδι από την αρχή (για τρίτη στη σειρά φορά), έφτασα στο Gnome, έκανα ακριβώς μπροστά του ένα καλό save, έδωσα πάλι το όνομά του και ξανά άρνηση. Εκανα Quit το παιχνίδι, ξεκίνησα και πάλι τον υπολογιστή, φόρτωσα ξανά το παιχνίδι και το save ακριβώς μπροστά από το Gnome και πάλι με το ίδιο κόλπο δούλεψε. Δεν ξέρω τι ακριβώς συμβαίνει, υποθέτω ότι κάποιο "μπλοκάρισμα" γίνεται στη μνήμη, το οποίο μπερδεύει το πρόγραμμα. Φαίνεται ότι με το Restart του υπολογιστή το "μπλοκάρισμα" αυτό λύνεται.

Με άλλα λόγια, όταν φτάσεις μπροστά στο Gnome, κάνε οπωσδήποτε ένα save και προσπάθησε να τυπώσεις σωστά ένα από τα δύο προαναφερόμενα ονόματα. Αν το πρόγραμμα, μέσω του Gnome, σου λέει ότι το όνομα είναι λάθος, τότε κάνε ό,τι και εγώ: Κάνε Quit, ξαναξεκίνησε τον υπολογιστή σου, φόρτωσε αμέσως το παιχνίδι και το save μπροστά από το Gnome (χωρίς να κάνεις τίποτε άλλο) και δώσε πάλι ένα από τα δύο προαναφερόμενα ονόματα. Αυτή τη φορά θα δουλέψει σωστά και θα μπορέσεις να συνεχίσεις κανονικά.

Συνεχίζοντας τη λύση του παιχνιδιού από το σημείο όπου πήραμε τα μαγικά φασόλια:

Προχώρησε μία οθόνη δεξιά, πέρασε προσεκτικά τη γέφυρα για να μην πέσεις κάτω και πήγαινε άλλη μία οθόνη δεξιά. Από εδώ πήγαινε δύο οθόνες βόρεια. Στο επάνω μέρος της μικρής λίμνης βλέπεις ένα πεσμένο δέντρο. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο τμήμα του δέντρου που είναι ριζωμένο στο έδαφος, ακριβώς στην άκρη της λίμνης. Πήγαινε ακριβώς δίπλα του, από τα αριστερά, και κάνε πάλι κλικ το LOOK κέρσορα στο επάνω μέρος (τρύπιο) του κομμένου δέντρου. Βλέπεις ένα μικρό σακούλι (pouch) (+1/98). Κάνε κλικ τον





Αν πάρεις τον κόνδορα, θα σε μεταφέρει στην περιοχή του παιχνιδιού όπου δεν υπάρχει απευθείας πρόσβαση.



Οταν πέφτεις από τον κόνδορα, έχεις μία μικρή ανώμαλη προσγείωση.



Πρέπει να πάρεις οπωσδήποτε το μαγικό μανιτάρι αν θέλεις να δραπετεύσεις από την περιοχή αυτή.

DO/ACTION κέρσορα στην τρύπα του κομμένου δέντρου και παίρνεις το σακούλι (+3/101). Ανοιξε το Inventory σου. Μέσα σε αυτό κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο σακούλι. Περιέχει διαμάντια (+3/104). Από το Inventory σου πάρε το walnut και κάνε το κλικ επάνω σου. Το ανοίγεις και βλέπεις ότι περιέχει χρυσάφι (+3/107)! Από εδώ πήγαινε δύο οθόνες δεξιά. Παρατήρησε ότι στην όχθη υπάρχουν κάτι μικρά αντικείμενα. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα επάνω τους. Είναι βότσαλα (pebbles). Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στα βότσαλα για να τα πάρεις (+1/108).

ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΣ ΚΑΙ ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΣΕΝΤΟΥΚΙ

Τώρα πια πήγαινε μία οθόνη νότια, δύο οθόνες αριστερά και από εδώ μία οθόνη νότια. Βρίσκεσαι στην οθόνη με τα πολύχρωμα λουλούδια στο έδαφος. Πάρε από το Inventory σου τα μαγικά φασόλια και κάνε κλικ στο έδαφος, επάνω στα πολύχρωμα λουλούδια. Θα ανθήσει μία μαγική φασολιά που θα φτάσει ως τον ουρανό (+2/110). Εδώ κάνε οπωσδήποτε SAVE και βάλε την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα όσο πιο αργά μπορείς. Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα επάνω στη φασολιά για να ανέβεις πάνω. Στην επόμενη οθόνη κάνε πάλι SAVE. Τώρα με μικρές και κοντινές κινήσεις-διαδρομές ανέβα μέχρι το επάνω μέρος της οθόνης. Κάνε όσο πιο συχνά save μπορείς. Πρόσεχε το κόκκινο hotspot στο WALK κέρσορα, έτσι ώστε να κάνεις κλικ αυτό το σημείο επάνω στη φασολιά. Ανεβαίνοντας στην από πάνω οθόνη, κάνε πάλι SAVE. Με την ίδια τακτική ανέβα στην ακόμη πιο πάνω οθόνη.

Φτάνοντας στην κορυφή της φασολιάς (+2/112), πατάς πάνω στο έδαφος που είναι σκεπασμένο από σύννεφα. Κάνε πάλι SAVE. Τώρα προχώρησε ευθεία δεξιά. Πρόσεξε να μην πέσεις. Προχώρησε άλλη μία οθόνη δεξιά, ακολουθώντας την ίδια τακτική και κάνε πάλι SAVE. Από εδώ προχώρησε μία οθόνη δεξιά, μία οθόνη νότια και δύο οθόνες όλο δεξιά. Πλησίασε στο πιο δεξιά δέντρο από τα δύο που υπάρχουν στην οθόνη αυτή. Κάνε SAVE και κλικ το LOOK κέρσορα στη ρίζα του δέντρου. Το πρόγραμμα θα σου απαντήσει ότι βλέπεις μία μικρή κουφάλα. Πήγαινε πολύ κοντά και ξανακάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο ίδιο ακριβώς σημείο. Αν είσαι κοντά, θα δεις μέσα στη μικρή κουφάλα μία σφεντόνα (slingshot). Κάνε τώρα κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο σημείο αυτό του δέντρου, για να πάρεις τη σφεντόνα (+2/114).

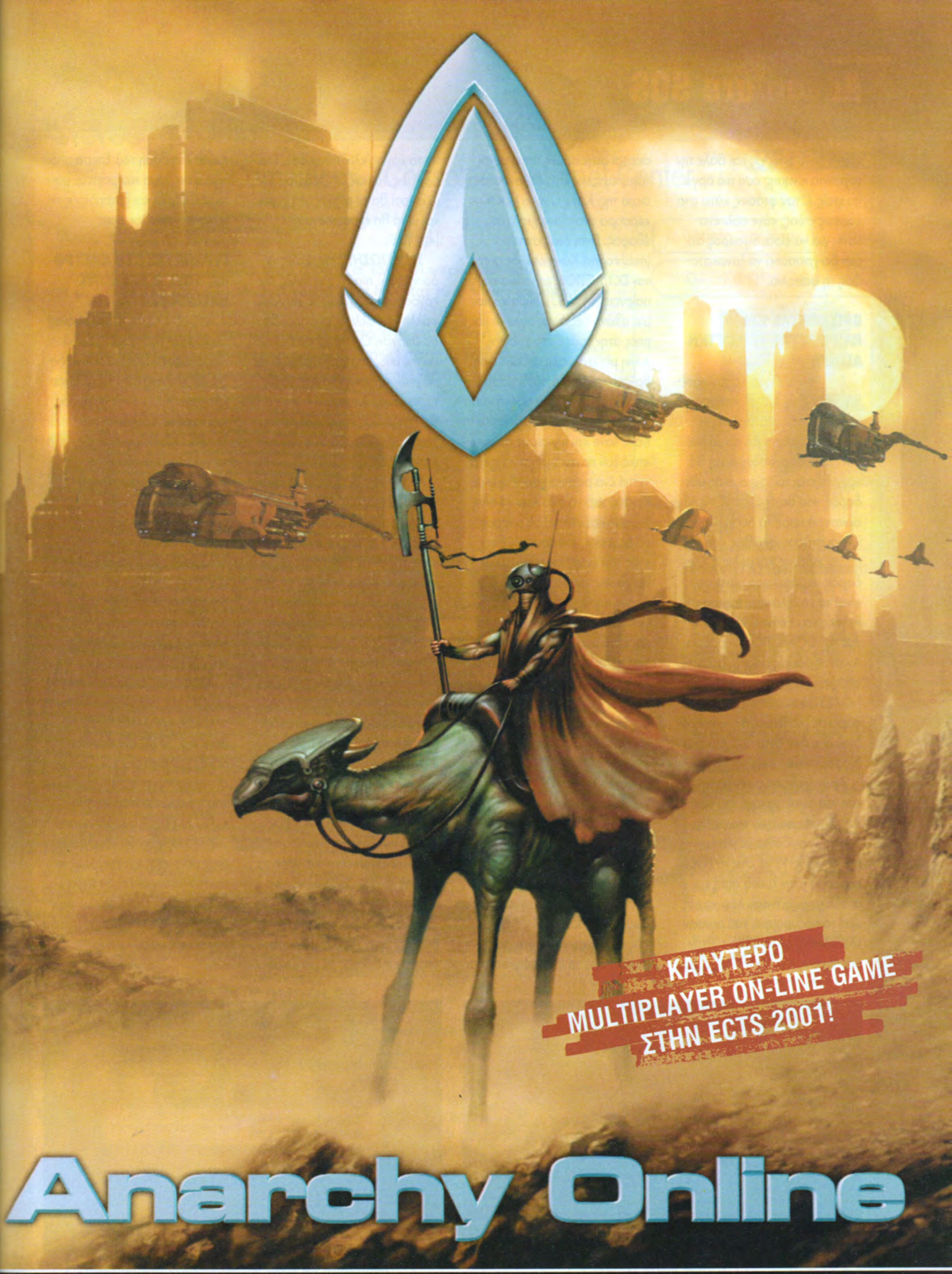
Από εδώ πήγαινε μία οθόνη βόρεια. Βλέπεις την έξοδο της σπηλιάς από την οποία θα βγεις αν δεν έχεις πάρει τα μαγικά φασόλια αλλά το κλειδί. Τώρα πια κάνε οπωσδήποτε SAVE και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Εδώ υπάρχει ο γίγαντας που κρατά στην αγκαλιά του το μαγικό σεντούκι. Για να του το πάρεις υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος είναι να τον χτυπήσεις με τη σφεντόνα. Αυτό, όμως, δίνει μόνο 3 πόντους σκορ. Ο δεύτερος είναι να τριγυρνάς γύρω γύρω αποφεύγοντάς τον. Επειτα από λίγο αυτός θα κουραστεί και θα κάτσει κάτω από το μεσαίο δέντρο για να κοιμηθεί. Αυτή η μέθοδος είναι καλύτερη και δίνει 7 πόντους σκορ. Εσύ, λοιπόν, ακολούθησε τη δεύτερη μέθοδο. Γύρνα γύρω γύρω, φροντίζοντας να είσαι πάντοτε από την απέναντι μεριά από αυτή που κινείται ο γίγαντας. Υστερα από λίγο ο γίγαντας θα κουραστεί από το κυνηγητό και θα πέσει για έναν υπνάκο (+7/121).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Στην πρώτη έκδοση του παιχνιδιού, σε αυτήν που τύπωνες εντολές, μπορούσες να πιαστείς από τον κόνδορα σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού. Αυτό πρακτικά σήμαινε ότι μπορούσε να πάρεις τη μαγική ασπίδα πριν να πάρεις τον μαγικό καθρέπτη. Εχοντας τη μαγική ασπίδα μαζί σου, ο γίγαντας δεν μπορούσε να σου κάνει τίποτα, μια και αυτή σε προστάτευε. Δυστυχώς, στην έκδοση αυτή με τα icons η συγκεκριμένη ακολουθία κινήσεων δεν φαίνεται να είναι δυνατή, καθώς ο κόνδορας εμφανίζεται μόνο αφού πάρεις τα δύο άλλα μαγικά αντικείμενα, δηλαδή αφού ήδη έχεις τον μαγικό καθρέπτη και το μαγικό σεντούκι. Επίσης, στην παλιά έκδοση έπαιρνες μόνο 5 πόντους ξεγλιστρώντας από το γίγαντα και μόνο 2 πόντους αν τον χτυπούσες με τη σφεντόνα.*

Τώρα γρήγορα κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα επάνω στο μαγικό σεντούκι για να το πάρεις (+8/129). Πήγαινε μία οθόνη αριστερά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Μπορείς να φύγεις από τη σπηλιά. Κατεβαίνοντας μπορείς ν' ανοίξεις την πόρτα και χωρίς το κλειδί, αλλά δεν είναι η καλύτερη διαδρομή, μια και φεύγοντας από τη σπηλιά εμφανίζεται ο dwarf, ο οποίος σε πλησιάζει και σου κλέβει ένα random πολύτιμο αντικείμενο. Αν χάσεις ένα πολύτιμο αντικείμενο, θα χάσεις αυτόματα και τους πόντους που αυτό σου έχει δώσει!*

Από εδώ προχώρησε αριστερά άλλες δύο οθόνες, κάνοντας save για την περίπτωση που σκοτωθείς. Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα επάνω στη μαγική φασολιά για να αρχίσεις την κατάβαση. Στην από κάτω οθόνη κάνε αμέσως save. Ακολούθησε την ίδια ακριβώς τακτική με την οποία ανέβηκες επάνω στη φασολιά, για να κατέβεις μέχρι κάτω στο έδαφος. Κάνε όσο πιο


ΚΑΛΥΤΕΡΟ
MULTIPLAYER ON-LINE GAME
ΣΤΗΝ ECTS 2001!
Anarchy Online

συχνά save μπορείς και βάλε την ταχύτητα κίνησης όσο πιο αργά μπορείς. Οταν φτάσεις κάτω στο έδαφος σώος, κάνε πάλι ένα save, για να είσαι σίγουρος ότι δεν θα χρειαστεί να ξανακατεβείς τη φασολιά.

ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΣ ΚΑΙ ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΑΓΙΚΗ ΑΣΠΙΔΑ

Από το σημείο απ' όπου κατέβηκες από τη φασολιά πήγαινε δύο οθόνες νότια. Εχοντας τον μαγικό καθρέπτη και το μαγικό σεντούκι, στην οθόνη αυτή θα εμφανίζεται τώρα πια ένας κόνδορας που θα τη διασχίζει από αριστερά προς τα δεξιά. Πήγαινε και στάσου ακριβώς στη μέση της οθόνης και μόλις ο κόνδορας περάσει από πάνω σου - είναι το χαμηλότερο σημείο της πτήσης του - κάνε κλικ επάνω του τον DO/ACTION κέρσορα. Αν αντιδράσεις σωστά, θα πιαστείς από τον κόνδορα (+3/132) και αυτός θα σε μεταφέρει σε μία περιοχή του παιχνιδιού που δεν είναι προσβάσιμη διαφορετικά.

Αφήνοντάς σε ο κόνδορας στη νέα αυτή περιοχή, θα βρεθείς έπειτα από μία ανώμαλη προσγείωση δίπλα σε μία τρύπα στο έδαφος. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στην τρύπα αυτή και αντίθετα με ό,τι σου λέει να κάνεις το πρόγραμμα, εσύ μην την πλησιάσεις, αλλά απόφυγέ την και πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Βρίσκεσαι στην οθόνη όπου μέχρι τώρα έφτανες στο άλλο ακριβώς άκρο της. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο αντικείμενο στο έδαφος. Είναι ένα μανιτάρι (mushroom). Κάνε κλικ σε αυτό τον DO/ACTION κέρσορα και το παίρνεις (+1/133). Τώρα γύρισε μία οθόνη δεξιά και πήγαινε και μπες στην τρύπα στο έδαφος. Αλλη μία ανώμαλη προσγείωση. Βρίσκεσαι σε ένα σύστημα τούνελ. Προχώρησε μία οθόνη νότια και μετά μία οθόνη αριστερά. Κάνε save και πλησίασε προσεκτικά τον ποντικό μέχρι να εμφανιστεί ένα pop-up παράθυρο με τον ποντικό να σου λέει να πλησιάσεις και άλλο. Εδώ μπορείς να περάσεις τον ποντικό, δίνοντάς του έναν θησαυρό, αλλά θα χάσεις τόσους πόντους όσους πήρες βρίσκοντας το συγκεκριμένο θησαυρό. Το σωστό, και αυτό που εσύ πρέπει να κάνεις, είναι να δώσεις στον ποντικό το τυρί. Πάρε, λοιπόν, από το Inventory σου το τυρί (cheese) και κάνε το κλικ επάνω στον ποντικό. Αυτός θα το πάρει και θα φύγει (+2/135).

Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στην πόρτα για να την ανοίξεις και να μπεις μέσα. Μπροστά σου έρχονται δύο φρουροί. Αν τους πλησιάσεις, αυτοί θα εξαφανιστούν, αλλά δεν θα πάρεις κανέναν πόντο. Το σωστό, και αυτό πρέπει να κάνεις εσύ, είναι να πάρεις το βιολί (fiddle) από το Inventory σου και να το κάνεις κλικ πάνω σου. Θα αρχίσεις να παίζεις βιολί, οι φρουροί θα το ρίξουν στο χορό και μετά θα εξαφανιστούν (+3/138).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Στην πρώτη έκδοση όπου τύπωνες εντολές, αν ερχόσουν εδώ χωρίς το τετράφυλλο τριφύλλι, οι φρουροί θα σε έπιαναν. Ομολογώ ότι δεν είχα την υπομονή να ξαναπαίξω το παιχνίδι και να έρθω εδώ χωρίς το τετράφυλλο τριφύλλι για να δω τι ακριβώς συμβαίνει στη συγκεκριμένη έκδοση στην περίπτωση αυτή.*

Τώρα πια ο δρόμος είναι ανοικτός. Προχώρησε άλλη μία οθόνη αριστερά. Αφού το ρίξουν στο χορό όλοι οι λεπροί, ένας ένας εξαφανίζονται. Πίσω τους μένουν η μαγική ασπίδα και το σκήπτρο του Βασιλιά των Λεπρών. Πήγαινε κοντά και κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στη μαγική ασπίδα (magic shield) και την παίρνεις (+8/146). Εν συνεχεία κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο σκήπτρο του Βασιλιά (king's sceptre) και το παίρνεις (+6/152).

Τώρα φύγε και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Στο βάθος βλέπεις μία μικρή τρυπούλα. Πάρε από το Inventory σου το μαγικό μανιτάρι (mushroom) και κάνε το κλικ πάνω σου. Το τρως και μικραίνεις (+3/155). Τώρα πια γρήγορα πέρνα μέσα από την τρύπα. Βγαίνεις στην τοποθεσία όπου υπάρχει ο βράχος με μία μικρή τρύπα στη βάση του. Επειτα από λίγο η ενέργεια του μαγικού μανιταριού περνά και ξαναποκτάς το κανονικό μέγεθός σου.

ΓΥΡΝΩΝΤΑΣ ΣΤΟ ΚΑΣΤΡΟ ΜΕ ΤΟΥΣ 3 ΜΑΓΙΚΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ

Από εδώ πήγαινε δύο οθόνες βόρεια και δύο οθόνες δεξιά. Προχώρησε άλλη μία οθόνη δεξιά και φτάνεις στην είσοδο του κάστρου. Χμ... κανείς φρουρός, γιατί άραγε; Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στην πόρτα για να την ανοίξεις και να μπεις μέσα, έχοντας τους 3 μαγικούς θησαυρούς στην κατοχή σου (+3/158 στα 158, φουλ σκορ δηλαδή).

Τώρα πια το παιχνίδι παίρνει τον έλεγχο των κινήσεων. Παρακολούθησε το φινάλε, καθώς ο Sir Graham επιστρέφει τους 3 χαμένους μαγικούς θησαυρούς και στέφεται βασιλιάς.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και τον αριθμό του τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. Προσοχή στην αλλαγή του e-mail μας!



Η στέψη σου ως βασιλιά.



Επιβεβαίωση της λύσης του παιχνιδιού με τους μάξιμουμ δυνατούς πόντους.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΡΕΥΝΕΣ ΠΟΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ

...και η δική σας κριτική!

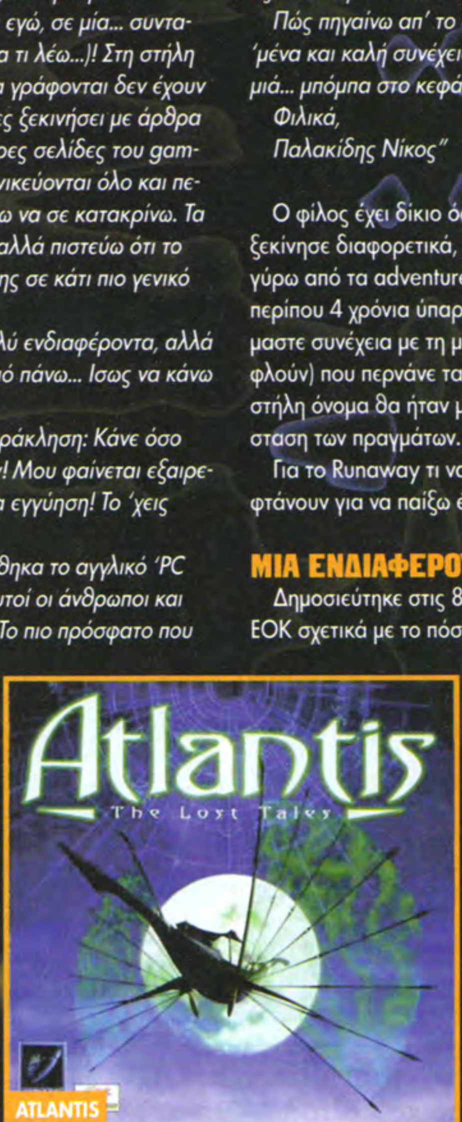
Ξεκινώ αυτή τη φορά με το γράμμα ενός φίλου, το οποίο παραθέτω αυτούσιο, μια και αφορά στη στήλη. Ας δούμε τι ακριβώς μας γράφει ο Νίκος:

"Καταρχήν, σε χαιρετώ και σε συγχαίρω για την καταπληκτική δουλειά που κάνεις στο 'PC Master'. Θα 'θελα να σου κάνω μία μικρή... παρατήρηση, όσο μπορεί να 'ναι παρατήρηση από ένα άτομο, όπως εγώ, σε μία... συντακτική μεγαλειότητα όπως εσένα (μα τι λέω...)! Στη στήλη 'Dark Side Of Gaming' μου φαίνεται ότι τα όσα γράφονται δεν έχουν σχέση με... τη σκοτεινή πλευρά του gaming. Είχες ξεκινήσει με άρθρα που αφορούσαν όντως σε μερικές απ' τις... μαύρες σελίδες του gaming, αλλά στην πορεία τα άρθρα άρχισαν να γενικεύονται όλο και περισσότερο, μέχρι που ξέφυγαν τελείως. Δεν θέλω να σε κατακρίνω. Τα όσα γράφεις, τα διαβάζω με πολύ ενδιαφέρον, αλλά πιστεύω ότι το καλύτερο θα ήταν ν' άλλαζε το όνομα της στήλης σε κάτι πιο γενικό όπως 'Tsourinakis' Corner' :)...

Επαναλαμβάνω ότι όλα όσα γράφεις είναι πολύ ενδιαφέροντα, αλλά αυτό το 'Dark Side Of Gaming' δεν κολλάει από πάνω... Ισως να κάνω και λάθος...

Σ' ευχαριστώ για την προσοχή σου και μία παράκληση: Κάνε όσο μπορείς πιο γρήγορα το review για το Runaway! Μου φαίνεται εξαιρετικό, αλλά μία... τσουρινάκεια γνώμη είναι πάντα εγγύηση! Το 'χεις αποδείξει όλα αυτά τα χρόνια...

Τώρα που είπα για μεγάλους συντάκτες, θυμήθηκα το αγγλικό 'PC Gamer'. Ειλικρινά δεν ξέρω τι κόλλημα έχουν αυτοί οι άνθρωποι και θάβουν δεκάδες αξιόλογα games χωρίς λόγο... Το πιο πρόσφατο που θυμάμαι, έθαψαν 800 μέτρα κάτω από τη γη τα Dracula 2 και το Mystery Of The Druids! Είπαν ότι τα γραφικά τους είναι ξεπερασμένες στατικές εικόνες (ή κάτι τέτοιο), οι γρίφοι τους εντελώς παράλογοι και δεν ξέρω κι εγώ τι άλλο... Οταν, μάλιστα, στο Top 20 του περιοδικού υπάρχει 3ο το Sims, 9ο το expansion του και 13ο το Sims, μαζί με το expansion (!!!), τότε no comment! Βλέπω, λοιπόν, ότι ο ξένος Τύπος στερείται αντικειμενικότητας και λογικής (πρώτη φορά βλέπω σε Top να πιάνει τρεις θέσεις το ίδιο game...). Αλλο ένα θάψιμο που θυμήθηκα είναι αυτό του Virtual Pool 3 (νομίζω), επειδή δεν είχε την αγγλική παραλλαγή του αμερικανικού μπιλιάρδου.



ATLANTIS

Ποια είναι αυτή; Αντί για μονόχρωμες και δίχρωμες μπάλες, να 'χει κόκκινες και κίτρινες! Ε, ω! Και νομίζω ότι και ο αμερικανικός Τύπος θα βρίσκεται στα ίδια και... "καλύτερα" επίπεδα αντικειμενικότητας...

Αυτά. Ξέφυγα πάλι. Οταν σκέφτομαι τέτοια πράγματα, εκνευρίζομαι. Και θα μου πεις, αν εκνευρίζομαι με τέτοια, τι θα 'πρεπε να κάνω, σκεπτόμενος την κατάσταση στην Ανατολή. Οχι ότι το χτύπημα στη Νέα Υόρκη δεν ήταν κτηνώδες και... ας μην πω τι άλλο, αλλά η απάντηση της Δύσης δεν ήταν και η καλύτερη. Ας μην αρχίσω τώρα γιατί δεν θα τελειώσω ποτέ. Απλώς, ας ελπίσουμε να πάνε όλα καλά, αν και ήδη πήραμε την κατηφόρα...

Πώς πηγαίνω απ' το ένα θέμα στο άλλο! Καταπληκτικό, ε; Αυτά από 'μένα και καλή συνέχεια (κάτι δεδομένο, αρκεί να μη μας έρθει καμιά... μπόμπα στο κεφάλι)!

Φιλικά,

Παλακίδης Νίκος"

Ο φίλος έχει δίκιο όσον αφορά στο περιεχόμενο της στήλης. Οντως ξεκίνησε διαφορετικά, αφού τότε υπήρχε ένα τεράστιο, καυτό θέμα γύρω από τα adventure games και όχι μόνο. Τελικά, όμως, έπειτα από περίπου 4 χρόνια ύπαρξης αυτής της στήλης, δεν μπορεί να ασχολούμαστε συνέχεια με τη μεγάλη κρίση (όσο και αν μερικοί εθελοτυφλούν) που περνάνε τα computer games γενικότερα. Το να αλλάξει η στήλη όνομα θα ήταν μάλλον η καλύτερη λύση στη δεδομένη κατάσταση των πραγμάτων.

Για το Runaway τι να πω; Φαίνεται καλό, αλλά τα ισπανικά μου δεν φτάνουν για να παίξω ένα τέτοιο παιχνίδι, οπότε...

ΜΙΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΕΡΕΥΝΑ

Δημοσιεύτηκε στις 8/11 από το Associated Press μία έρευνα της ΕΟΚ σχετικά με το πόσο ασχολούνται οι νέοι με το Internet και τα PCs. Εχει ιδιαίτερη αξία γιατί, για πρώτη φορά, καταγράφονται συγκριτικές τάσεις της ελληνικής νεολαίας.

Η έρευνα αυτή αναφέρει περίπου τα εξής:

"Οι νέοι στην Ελλάδα, ηλικίας 15 έως 24 ετών, χρησιμοποιούν λιγότερο σε σχέση με τους συνομήλικούς τους στην Ε.Ε. τους προσωπικούς υπολογιστές και το Internet. Ειδικότερα, μόνο το 41% κάνει χρήση PC τουλάχιστον μία φορά την εβδομάδα και μόλις το 20% το Internet. Ακόμη, μόλις το 12% των νέων στην Ελλάδα χρησιμοποιούν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Ολα αυτά προκύπτουν από τα στοιχεία της κοινοτικής δημοσκόπησης, του ευρωβαρόμετρου.

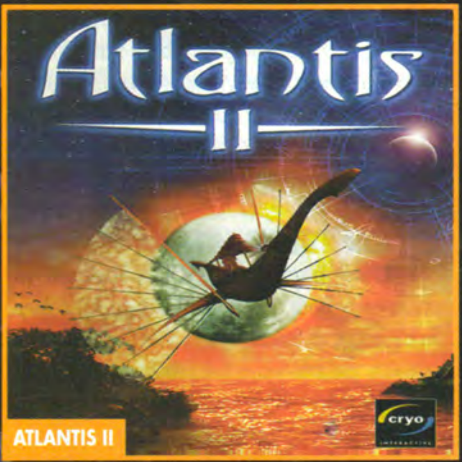
Μεγαλύτερη εβδομαδιαία χρήση των προσωπικών υπολογιστών και του Διαδικτύου κάνουν οι Ολλανδοί, με 87% και 76% αντίστοιχα. Επίσης, το 69% των νέων Ολλανδών χρησιμοποιούν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Στην Ε.Ε. τα αντίστοιχα ποσοστά είναι 56% για τους προσωπικούς υπολογιστές, 37% για το Internet και 31% για το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.

Στη χρήση των κινητών τηλεφώνων οι νέοι στην Ελλάδα βρίσκονται κοντά στο μέσο κοινοτικό όρο. Το 79% χρησιμοποιεί το κινητό τηλέφωνο τουλάχιστον μία φορά την εβδομάδα, με ποσοστό 80% για τους '15'. Μεγαλύτερη χρήση του κινητού τηλεφώνου κάνουν οι νέοι στη Φινλανδία με 92% και οι Ιταλοί με 90%, και μικρότερη οι νέοι Βρετανοί με 73% και οι Πορτογάλοι με 72%.

Παράλληλα, οι νέοι στην Ελλάδα δεν εμφανίζονται από τους φανατικότερους σε σχέση με τους συνομήλικούς τους στην Ε.Ε. στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μόλις το 15% των Ελλήνων, των Αυστριακών και των Φινλανδών παίζουν τουλάχιστον μία φορά την εβδομάδα κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Πιο φανατικοί είναι οι Βρετανοί με 33% και οι Γάλλοι με 31%, ενώ τελευταίοι είναι οι Δανοί και οι Ολλανδοί με 14%."

Νομίζω ότι τα νούμερα αυτά είναι αποστομωτικά. Μόνο το 41% χρησιμοποιεί υπολογιστή τουλάχιστον μία φορά την εβδομάδα και μόλις το 20% μπαίνει στο Internet. Και απ' όλους αυτούς μόνο το 12% χρησιμοποιεί e-mail!!! Η σύγκριση με τους άλλους Ευρωπαίους νέους δείχνει τη γύμνια μας, αν και εκεί τα πράγματα είναι κατώτερα του αναμενομένου. Πού σκίζουμε ως Ελληνες; Μα πού αλλού, στη φιγούρα και στη μόστρα, δηλαδή στα κινητά.

Αυτή η έρευνα φέρνει πολλά στο προσκήνιο. Το πρώτο και κυριότερο είναι ότι έχω βαρεθεί τις μπακαλίστικες συζητήσεις και τις εκτιμήσεις που δεν στηρίζονται σε ουσιαστικά στοιχεία, όπου ο καθένας παρουσιάζει το προσωπικό του "θέλω" ως αντικειμενική πραγματικότητα. Μας έχουν πιπιλίσει το μυαλό για το ότι όλοι οι νέοι έχουν υπολογιστές, όλοι έχουν πρόσβαση στο Internet και τέτοια ανάλογα. Ολοι, όμως, μιλούν χωρίς στοιχεία. Και έρχεται μία έρευνα της ΕΟΚ για να βάλει τα πράγματα στη θέση τους. Φυσικά, το περιοδικό, κατά την ταπεινή μου γνώμη, πρέπει να το απασχολήσει σοβαρά το πολύ χαμηλό ποσοστό των νέων που ασχολούνται με τα computer games.



ATLANTIS II

Είχα κάπου στα αρχεία μου μία ανάλογη έρευνα ενός Ινστιτούτου στην Αμερική για τους εκεί gamers. Ηθελα κάποια στιγμή να τη δημοσιεύσω, αλλά όσο και αν ψάχνω, δεν μπορώ να τη βρω.

Η έρευνα αυτή, λοιπόν, ήταν πολύ ενδιαφέρουσα. Καταρχήν, η μεγάλη πλειονότητα των ερωτηθέντων χρησιμοποιούσαν υπολογιστές από Pentium στα 200MHz μέχρι και Pentium 3 στα 500MHz! Μικρό ποσοστό των χρηστών είχε "μεγάλα" μηχανήματα. Ακόμη πιο σημαντική ήταν η δήλωσή τους ότι δεν σκόπευαν στο άμεσο μέλλον να αναβαθμίσουν το σύστημά τους (και εγώ γράφω ακόμα τα κείμενά μου σε έναν 486 στα 133MHz, μπαίνω δε και στο Internet αν χρειαστεί με τον υπολογιστή αυτόν).

Πολύ σημαντικό ήταν επίσης το γεγονός ότι οι κάρτες GeForce δεν ήταν η πλειονότητα, όπως θέλουν να μας κάνουν να πιστέψουμε σχεδόν όλα τα ξένα περιοδικά του λεγόμενου ειδικού Τύπου. Οσο και αν σας φανεί παράδοξο, κυριαρχούσαν, με σχετική πλειοψηφία, οι κάρτες με 3dfx chip, ενώ στην τρίτη θέση ήταν οι κάρτες της ATI.

Σκεφτόμουν ότι εδώ στην Ελλάδα δεν υπάρχει καμία έρευνα ούτε κανείς ασχολείται με τα θέματα αυτά, ώστε να καταγραφούν οι βασικές τάσεις, η όποια συζήτηση να γίνεται πάνω σε πραγματικά δεδομένα, αλλά και να μπορείς να σχεδιάσεις την όποια πολιτική σου γύρω από τα θέματα αυτά.

(Πάντως, με τη μικρή εμπειρία μου, σας δίνω μία συμβουλή. Αποφεύγετε τις φθηνές και "κομμένες" GeForce κάρτες γραφικών με την ένδειξη "M", γιατί δεν υπάρχει περίπτωση να μην αντιμετωπίσετε αργά ή γρήγορα προβλήματα. Δώστε λίγα χρήματα παραπάνω και πάρτε κανονικές κάρτες.)

ΕΡΕΥΝΕΣ ΤΗΣ CRYO

Επεσε στα χέρια μου ένα ειδικό κείμενο της Cryo, το οποίο δίνει μερικά κρίσιμα στοιχεία σχετικά με τις τάσεις των gamers στη Γαλλία, με βάση τις έρευνές της αλλά και τις πωλήσεις μερικών βασικών παιχνιδιών.

Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

Atlantis 1: Πούλησε παγκόσμια γύρω στα 280.000 αντίτυπα. Από αυτά πούλησε στη Γαλλία 65.000, στη Γερμανία 65.000, στην Ολλανδία 21.000, στη Σουηδία 20.000 και στην Ιταλία 12.000.

Atlantis 2: Πούλησε παγκόσμια γύρω στα 200.000 αντίτυπα. Από αυτά πούλησε στις ΗΠΑ 70.000, στη Γερμανία 25.000, στη Γαλλία 22.000 και στην Ολλανδία 14.000.

Το αξιοπερίεργο είναι ότι η εταιρεία θεωρεί πως, παρ' ότι το Atlantis 2 πούλησε λιγότερο από το Atlantis 1, απέσπασε πολύ μεγαλύτερη δημοσιότητα, κάτι που θεωρούν ιδιαίτερα σημαντικό. Επίσης, κάνουν το σχόλιο ότι η κυκλοφορία του Atlantis 2 συνέπεσε με την ισχυροποίηση της τάσης για badget games, την οποία επίσης θεωρούν πολύ σημαντική και ιδιαίτερα υπολογίσιμη.

Αυτό, όμως, που μου τράβηξε πιο πολύ το ενδιαφέρον είναι οι μετρήσεις που έχουν κάνει για τις τάσεις ανάμεσα στο γαλλικό κοινό γενικότερα και στους gamers ειδικότερα.

Σύμφωνα με τις μετρήσεις τους, λοιπόν, το 20% των Γάλλων gamers στα PCs προτιμούν τα adventure games, ενώ στις κονσόλες το αντίστοιχο ποσοστό είναι 13%! Επίσης, κάνουν τη διαπίστωση ότι τα adventure games είναι τα πιο ακριβά παιχνίδια, απ' όλα τα αντίστοιχα PC games. Τέλος, αξία έχουν μερικές εκτιμήσεις τους για το κοινό του Atlantis 3. Ετσι, το target group είναι από 20 ως 45 ετών και από αυτούς υπολογίζουν περίπου στο 75% το ανδρικό κοινό! Ως αντιπάλους θεωρούν τα Myst 3, Versailles 2, Arthur 2, αλλά και τα action adventures games Casanova, Insiders, Dune, Zorro και Planet of the Apes! Επίσης, το διαφημιστικό τμήμα τους θα αξιοποιήσει το ραδιόφωνο, στοχεύοντας πάλι στο κοινό από 20-45 ετών, με διαγωνισμούς που θα έχουν ως δώρα παιχνίδια και υπολογιστές (!), αλλά και στην τηλεόραση, ειδικότερα στο κανάλι Voyage, που ειδικεύεται στα ταξίδια σε όλο τον κόσμο. Τέλος, δίνουν τη συμβουλή να είναι ορατός ο δεσμός ανάμεσα στη σειρά, αλλά να μην αναγράφεται στο πακέτο το νούμερο 3! Να γίνεται επίσης καθαρό ότι δεν πρόκειται για μία επανέκδοση, ή κάτι παρόμοιο, των προηγούμενων παιχνιδιών, μια και εκτιμούν ότι είναι αρνητικό να το θεωρεί το κοινό ως sequel των προηγούμενων. Προτείνουν, δε, να προωθηθεί η διάσταση του μυστηρίου και του αινίγματος, μια και αυτές οι έννοιες "τραβούν" πάντοτε την προσοχή των gamers!

Να προσθέσω ότι, βλέποντας όλα αυτά και σκεφτόμενος το πώς δουλεύουμε όλοι εμείς στην Ελλάδα, με πιάνει μία μεγάλη... πολύ μεγάλη θλίψη. PC

Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΩΝ ΠΟΛΕΜΙΣΤΩΝ

Το τελευταίο καρφί στο φέρετρο των beat' em up

Ξέρω ότι ίσως δεν είναι σωστό, αλλά αυτόν το μήνα θα καταλάβω τις δύο σελίδες του "Emulators' Corner" με ένα ζήτημα που, αν και μας αφορά όλους, ουσιαστικά το αντιμετωπίζω μόνος. Δεν υπερβάλλω, και κυριολεκτικά θρηνώ, αφού όντας "γέρος" gamer και κομπιουτεράς, έχω παρακολουθήσει εδώ και 15 χρόνια την εξέλιξη των υπολογιστών από κοντά.

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Στις 31 Οκτωβρίου, έπεσα πάνω σε μία είδηση που με συγκλόνισε. Η φήμη υπήρχε προ πολλού, βέβαια, αλλά δεν πίστευα πως τελικά το κακό μαντάτο θα γινόταν πραγματικότητα. Οχι, δεν ήταν δυνατόν. Η SNK... ΕΚΛΕΙΣΕ. Τέρμα. Πάπαλα. Η δεύτερη μεγαλύτερη εταιρεία στο χώρο των παιχνιδιών beat' em up μάς άφησε χρόνους.

Η SNK μαζί με την Capcom αποτελούν (αποτελούσαν, συγγνώμη) τις μόνες εταιρείες που έχουν μείνει πιστές στο κλασικό δισδιάστατο στυλ παιχνιδιών. Η Capcom είναι γνωστή σε όλο τον κόσμο χάρη στο Street Fighter 2 και τα παρακλάδια του, ενώ παιχνίδια όπως το Darkstalkers άφησαν το στίγμα τους στο χώρο των beat' em up. Επίσης, μας είχε δώσει τις κλασικές επιτυχίες Final Fight, Punisher και το Cadillacs & Dinosaurs. Η εταιρεία, όμως, έχει μείνει εδώ και χρόνια "κολλημένη" στην "κατάρα" του Street Fighter. Είναι εσωτερικό ανέκδοτο των "παλιών" κομπιουτεράδων το πόσες εκδόσεις του Street Fighter 2 έχουν εμφανιστεί με διαφορετικά ονόματα, αλλά χωρίς σημαντικές διαφορές. Να σας θυμίσω; Street Fighter 2, SF2 Turbo, SF2 Rainbow, SF2 Ultra, SF2 New Challengers, SF2 New Challengers Turbo, ενώ τα μόνα "διαφορετικά" της σειράς ήταν τα τρισδιάστατα SF EX, τα οποία, όμως, έμοιαζαν από άποψη gameplay με το original Street Fighter 2. Η SNK, από την άλλη, ήταν πιο ευέλικτη. Εβγαλε μεν "σειρές" παιχνιδιών, τις οποίες όμως δεν παρουσίασε ως "βελτιωμένες εκδόσεις του ίδιου παιχνιδιού", αλλά ως επεισόδια μιας σειράς παιχνιδιών. Ετσι, το King of Fighters αποτελούσε πάντα το βασικό αντίπαλο του Street Fighter, και μάλλον από πολλές απόψεις ήταν ανώτερό του.

ΟΡΓΗ... ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΑ!

Ενα από τα παιχνίδια που διαμόρφωσαν το μέλλον των beat' em up ήταν και το Fatal Fury. Σε σχέση με το Street Fighter, το F.F. παρουσίασε κάποιες, για την εποχή του, καινοτομίες: Ο παίκτης μπορούσε να πολεμά σε δύο διαφορετικά "επίπεδα βάθους", συνδυάζοντας έτσι κατά κάποιον τρόπο τη λογική του... αρχαίου Double Dragon με αυτήν των παιχνιδιών μάχης one on one. Με την κατάλληλη κίνηση ο παίκτης μπορούσε να μετακινηθεί προς το βάθος ή να επανέλθει κοντά στην οθόνη. Ετσι, αποφεύγοντας με αυτόν τον τρόπο τα χτυπήματα του ...οχτρού (τεχνική που ελληνικά ονομάζεται "την κάνω Λούης"), ο παίκτης επιτύγχανε μερικές από τις πιο... ύπουλες επιθέσεις στην ιστορία των παιχνιδιών! Παράλληλα, ήταν ένα από τα πρώτα - αν όχι το πρώτο - beat' em up στο οποίο ο παίκτης μπορούσε να επιλέξει με το κατάλληλο cheat έναν από τους "Boss characters".

ΣΠΑΘΟΔΙΑΜΑΧΕΣ

Το Samurai Shodown αποτέλεσε μία διαφορετική προσέγγιση στο θέμα "σφάξιμο". Οντας ένα μοναδικό ντοκιμαντέρ με θέμα τα βρύα και τις λειχήνες που φυτρώνουν στους υδροβιότοπους του πλανήτη, το Samurai Shodown μετέφερε τον παίκτη σε ένα σωρό μαγευτικά τοπία μπροστά από τα οποία, όλως περιέργως, περίεργοι και υποχθόνιοι χαρακτήρες σφάζονταν με μοναδικό ζήλο. Τεράστια σπαθιά, ακόντια ή και (ω, μάι γκοντ!) τεράστια μεταλλικά γάντια αποτελούσαν το στάνταρ εξοπλισμό των εμφανέστατα προβληματικών χαρακτήρων του παιχνιδιού. Αδελφικοί εναγκαλισμοί και επιθεώρηση του χώματος από υπερβολικά κοντινή απόσταση, άλματα κατά μήκος όλης της πίστας και



Τα Fatal Fury ήταν από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια της εταιρείας, αλλά και όλου του "παιχνιδόκοσμου".



Ενα από τα τελευταία παιχνίδια της SNK, που μόλις πρόσφατα εξομοιώθηκε είναι το King Of Fighters 2000.

προσγειώσεις με το σπαθί κατεβασμένο προς το κεφάλι του αντιπάλου. Αχ, οι ομορφιές της φύσης είναι μαγευτικές. Το Samurai Shodown γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία στη δεύτερη έκδοσή του, θεωρείται ένα από τα πλέον "cult" παιχνίδια του είδους, ενώ ακόμη μπορείτε να το βρείτε σε διάφορα "ουφάδικα", μόνο, ξεχασμένο και παραμελημένο σε κάποια γωνία. Αν δεν το παίζετε εξομοιωμένο, that is. Οπως προανέφερα, ήταν το πρώτο παιχνίδι της κατηγορίας "δείρτε με ασύστολα, αντέχω", όπου υπήρχε scaling (μεγέθυνση-σμίκρυνση) χαρακτήρων, δίνοντας μία "ψευδαίσθηση" βάθους; Α, ναι, και είχε αίμα. Πολύ αίμα!

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ... ΞΥΛΙΚΩΜΑΤΟΣ!

Τα παιχνίδια της σειράς Art of Fighting μπορούν να θεωρηθούν μοναδικά αραβουργήματα εξωτικής ομορφιάς. Οι πρωταγωνιστικοί χαρακτήρες τους είναι ένας και ένας, επιλεγμένοι και σχεδιασμένοι έτσι ώστε να σας θυμίζουν τον αγαπημένο σας πρωταγωνιστή σε ταινία αμφιβόλου προελεύσεως, με θέμα το καράτε και τις μάχες μεταξύ φούξια, πορτοκαλί και μελιτζανί νίντζα (μελιντζα-νίντζα). Πετάνε, δε, μαχαίρια, φλόγες, τουρμπάνια ή στην περίπτωση μίας "προικισμένης" κοπέλας (οι φεμινίστριες του πλανήτη τη μισούν, τη μισούν, τη μισούν!) τα... ρούχα τους! Το Art of Fighting δεν είναι πια ένα "εθιστικό" παιχνίδι, αποτέλεσε όμως έναν άξιο "μπαμπά" για όσα ακολούθησαν: Είχε αρκετή κίνηση στο background, το οποίο, παράλληλα, κινούνταν (ναι, εντάξει, το έκανε και το Street Fighter 2 αυτό), και ένα υποτυπώδες σύστημα χτυπημάτων combo. Τα combo σήμερα είναι αυτά τα "χτυπήματα", όπου ξεκινάς να χτυπάς τον αντίπαλο σήμερα, κάνεις 87 διαφορετικούς συνδυασμούς 12 πλήκτρων και 987 κινήσεων του μοχλού και ο χαρακτήρας... σταματά να "τις τρώει" μεθαύριο! Τότε τα πράγματα ήταν πιο απλά (άντε, 5-6 χτυπήματα το πολύ), αλλά... όλοι από κάπου πρέπει να αρχίσουν, σωστά;

ΖΕΙ Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ;

Κι όμως ζει. Το King of Fighters αποτελούσε, μαζί με το Samurai Shodown και το Metal Slug, τις τρεις πιο επιτυχημένες σειρές της πάλαι ποτέ κυρίαρχης εταιρείας. Μέχρι πριν από 3 χρόνια και, σχεδόν για μία ολόκληρη δεκαετία, κάθε χρόνο εμφανιζόταν και ένα νέο, βελτιωμένο σε σχέση με τους προκατόχους του μέλος της "οικογένειας" των πολεμιστών. Η σειρά KoF (King of Fighters) ξεκίνησε με το KoF 94, το οποίο έγινε αμέσως επιτυχία σε όλο τον κόσμο, αφού παρείχε κάτι διαφορετικό σε σχέση με το Street Fighter 2 που τότε μεσουρανούσε: Ηταν όμοιο με το Street Fighter, είχε και αυτό "σπέσιαλ" κινήσεις που έμοιαζαν μαγικές, αλλά βασιζόταν, ως έναν βαθμό, σε ρεαλιστική μάχη. Κάθε παίκτης στο King of Fighters πολεμούσε με το δικό του στυλ και ακόμη και αυτοί που ήταν όμοιοι, χαρακτηρίζονταν από μικροδιαφορές. Ταυτόχρονα, το KoF 94 ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια που υποστήριζαν πάλη "ομάδας με ομάδα": Ο παίκτης δεν είχε "ζωές". Αντίθετα, διάλεγε τρεις χαρακτήρες και πολεμούσε ενάντια σε ομάδες άλλων χαρακτήρων, πάντα τρεις με τρεις. Ενα στρατηγικό σημείο του παιχνιδιού ήταν πως οι χαρακτήρες του σχετίζονταν μεταξύ τους, και μερικοί δούλευαν καλά ως ομάδα ενώ άλλοι όχι. Ο παίκτης, λοιπόν, έπρεπε να σκεφτεί προτού δημιουργήσει μία ομάδα εκ του μηδενός. Τα επόμενα μέλη της οικογένειας KoF "έπαιξαν" στο ίδιο μοτίβο, με ιδιαίτερη επιτυχία, ενώ δεν τροποποίησαν τον τρόπο μάχης, το χειρισμό ή το ίδιο το στυλ του παιχνιδιού. Το ίδιο το King of Fighters συνδύαζε στοιχεία (και πρωταγωνιστές) από τα Art of Fighting και Fatal Fury, προσθέτοντας επιπλέον χαρακτηριστικά και δημιουργώντας μία "παράλληλη" ιστορία που "έδενε" σεναριακά με τα άλλα παιχνίδια της εταιρείας!



Το Metal Slug 3 αποτελεί ένα λαμπρό παράδειγμα του πώς πρέπει να είναι ένα διασκεδαστικό, σχεδόν τέλειο platform game.

ΑΝΤΙΟ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ

Η διεύθυνση της SNK, όπου μπορείτε να βρείτε το ύστατο "αντίο" και ένα αναμνηστικό σκίτσο με τους πιο γνωστούς χαρακτήρες της, είναι η http://www.neogeo.co.jp/ (αν δεν ανοίγει, δοκιμάστε πολλές φορές - κολλάει λόγω φόρτου επισκέψεων). Εξομοιωτές για το Neo-Geo μπορείτε να βρείτε σε πάμπολλα sites. Χαρακτηριστικά, ο παλαιότερος όλων βρίσκεται στη διεύθυνση http://home.swipnet.se/~w-50884/emulator/rage.htm και δεν είναι άλλος από το NeoRAGE, ενώ καλές προσπάθειες είναι και ο Nebula, που μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://nebula.emulatronia.com/. Οσο για ROMs, απλώς ψάξτε από το www.google.com για "Neo-Geo ROMs". Και, καθώς θα... σαπίζετε στο ξύλο τον εκάστοτε αντίπαλό σας, σκεφτείτε πως ίσως είναι η τελευταία φορά που παίζετε ένα τέτοιο παιχνίδι. Αντίο, πολυαγαπημένη SNK.

PC

METAL SLUG



Το "Slug" στα αγγλικά θα πει "σαλιγκάρι". Ταυτόχρονα, όμως, έτσι ονομάζεται και ο "κάλυκας" της σφαίρας. Στο εν λόγω παιχνίδι ταιριάζουν και οι δύο ορισμοί της λέξης, αφού ο πρωταγωνιστής του περιστασιακά χρησιμοποιούσε ένα περίεργο άρμα μάχης, που... κινούνταν με την ταχύτητα σαλιγκαριού και (όπως κάθε άρμα) "αμολούσε" τεράστιους κάλυκες στα κεφάλια των αντιπάλων. Η αποθέωση της παράνοιας, το Metal Slug, είναι πιθανότατα το πιο διασκεδαστικό platform game που εμφανίστηκε ποτέ: Τα backgrounds σφύζουν λεπτομέρειας, με άτομα να ασχολούνται με τις δουλειές τους, αεροπλάνα να πετάνε κ.λπ., ενώ οι αντίπαλοι είναι μοναδικοί: μιλάμε για... ναζί (πάντα αυτοί φταίνε), που έχουν κάνει συμμαχία με εξωγήινους, Αραβες τρομοκράτες και γενετικά πειράματα, όλα μπλεγμένα στις πιο τρελές πίστες που έχετε συναντήσει. Η τρισμέγιστη υπερβολή; Οταν απελευθερώνεις έναν όμηρο σου δίνουν για αμοιβή το... εσώρουχό τους (ριγέ, παρακαλώ!), στο οποίο έχουν κρυμμένα bonuses! Για δες, βρε παιδί μου, πού ήταν οι μετοχές μου και τις έψαχνα!

ΤΟ ΚΑΤΑ LUCAS "ΕΥΑΓΓΕΛΙΟ"

Η χρυσή εποχή των adventures

Υπήρχε η Infocom, η οποία έφτιαχνε text adventures, και όλα ήταν ως έπρεπε. Υπήρχε η Level9, η οποία επίσης έφτιαχνε text adventures, και μάλιστα ιδιαίτερα επιτυχημένα, και τα πάντα φάνταζαν ρόδινα. Εμφανίστηκε, λοιπόν, ο κακός όφις - χρόνια πριν από το Office - που άκουγε στο όνομα Sierra και έφτιαχνε graphic adventures. Και είχαν bugs και προβλήματα και πολλά άλλα που όμως δεν είχε ο ανταγωνισμός. Μέχρι που ήρθε η Lucasgames...

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Ετσι, τουλάχιστον, λεγόταν τότε η πολυαγαπημένη αυτή εταιρεία. Ενα από τα παλαιότερα παιχνίδια της, το Labyrinth, είχε γνωρίσει μια προσωρινή επιτυχία στον Commodore64, ενώ άλλες εταιρείες είχαν αναπτύξει σε συνεργασία με τη "μεγάλη" Lucas (γενικώς) παιχνίδια βασισμένα στην τότε τριλογία του "Πολέμου των Αστρων". Η εταιρεία του George Lucas ήταν εξαρχής χωρισμένη σε μικρότερα τμήματα. Μετά την έλευση του πρώτου Star Wars εμφανίστηκαν, συνενώθηκαν, συγχωνεύτηκαν ή διαιρέθηκαν από αυτήν τμήματα όπως η ILM (Industrial Light & Magic, υπεύθυνη για ειδικά εφέ) και η Skywalker Sound (υπεύθυνη για επαγγελματική επεξεργασία ήχου), οι οποίες υπάγονται στη "Lucas Digital". Φυσικά, υπάρχει η Lucasfilm (μαντέψτε τι κάνει αυτή!), καθώς και κάνα δύο ακόμη παρακλάδια. Αναρωτιέστε γιατί εμβαθύνω στα... "του οίκου" της Lucas γενικότερα; Απλώς, γιατί όλες αυτές συνεργάζονται μεταξύ τους!

ΕΝΩΜΕΝΟΙ ΣΑΝ ΓΡΟΘΙΑ

Η LucasArts ιδρύθηκε το 1982 ως το "interactive" τμήμα της "μεγάλης" Lucas και εμπεριείχε τη Lucasgames, η οποία όμως σύντομα έπαψε να αναφέρεται με αυτό το όνομα - και έμεινε γνωστή ως LucasArts. Το βασικότερο προνόμιο που είχε η εταιρεία ήταν η άμεση πρόσβαση σε όλες τις δραστηριότητες των άλλων εταιρειών της Lucas. Το αποτέλεσμα ήταν, φυσικά, η παραγωγή παιχνιδιών υψηλών προδιαγραφών. Το πρώτο X-Wing, για παράδειγμα, είχε χρησιμοποιήσει ως βάση για τα διαστημόπλοιά του τα πραγματικά μοντέλα και σχέδια του "Star Wars" που διέθετε η Lucasfilm, ενώ είχε... βουτήξει ένα σεβαστό τμήμα ηχητικών εφέ από τη Skywalker Sound. Η LucasArts, όμως, έγινε γνωστή στο ευρύ κοινό με το πρώτο όνομά της εν έτει 1987, με το πασίγνωστο Maniac Mansion.

ΕΝΑ INTERACTIVE... "ΚΑΤΑΚΑΘΙ" ΤΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ!

Το 1987, λοιπόν, η Lucas παρουσιάζει στο ανυποψίαστο κοινό το μοναδικό Maniac Mansion, ένα τρελό, ψυχωτικό, άρρωστο adventure που δημιούργησε πανικό και απέσπασε θετικές κριτικές από κάθε σημείο του πλανήτη. Στο Maniac Mansion ο χρήστης έπαιρνε υπό τον έλεγχό του τρεις χαρακτήρες και προσπαθούσε να... επιβιώσει μέσα στον τρελό κόσμο της "Επαυλης των Μανιακών". Στόχος του παιχνιδιού ήταν η διάσωση της κοπέλας του πρωταγωνιστή από τα... μπουντρούμια της έπαυλης, όπου την κρατούσε φυλακισμένη ο Dr Fred. Αυτός και η... ψυχανώμαλη οικογένειά του θα προσπαθούσαν να εμποδίσουν τον πρωταγωνιστή με κάθε τρόπο. Ακούγεται φρικιαστικό; Καμία σχέση! Τρελό γέλιο περίμενε το χρήστη σε κάθε γωνία της έπαυλης, αφού η οικογένεια ήταν τόσο τρομακτική και επικίνδυνη όσο και... ο παπαγάλος του Λουμίδη! Αυτό, όμως, που μαζί με το παιχνίδι έφερε επανάσταση στο χώρο των adventures ήταν το σύστημα στο οποίο "πατούσε" το παιχνίδι. Αυτό άκουγε στο όνομα "SCUMM" ("κατακάθι", "απόβρασμα"), το οποίο προέρχεται από τα αρχικά των λέξεων "Script Creation Utility for Maniac Mansion", και χρησιμοποιήθηκε και σε όλα τα μετέπειτα παιχνίδια της LucasArts μέχρι σήμερα. Οι καινοτομίες, όμως, στο παιχνίδι δεν αφορούσαν μόνο στην πρωτότυπη ιστορία του και τα εντυπωσιακά - για την εποχή - γραφικά του, αλλά



Το Monkey Island 1 έμελλε να γραφτεί στα χρονικά της ιστορίας των υπολογιστών ως το πιο γνωστό μέχρι σήμερα adventure.



Το τελευταίο μέλος της - σειράς πια - Monkey Island ακολούθησε μια πιο "3D" λογική, παραμένοντας όμως πιστό στις... "παραδοσιακές" αξίες των adventures.

και στη μουσική και στον τρόπο χειρισμού του. Παράλληλα, και αυτό είναι το πιο σημαντικό, το Maniac Mansion ήταν το πρώτο adventure που έκανε χρήση της λογικής point & click. Ο χρήστης επέλεγε τι ήθελε να κάνει από μια διαθέσιμη λίστα δράσεων και το σημείο όπου επιθυμούσε να εκτελέσει την κίνησή του χωρίς να χρειάζεται να αγγίξει το πληκτρολόγιο. Μια νέα εποχή είχε γεννηθεί, η οποία σηματοδότησε το "θάνατο" των text adventures.

ΑΠΛΩΣ "ΟΡΕΚΤΙΚΑ"

Το Maniac Mansion και οι προηγούμενοι τίτλοι της LucasArts δεν ήταν, όμως, παρά... "ορεκτικά" για τον gamer. Η εταιρεία συνέχισε δυναμικά να παράγει πρωτότυπους τίτλους όπως το Zak McKracken, το Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2) και το Sam & Max hit the road. Παράλληλα, δημιούργησε κάποια παιχνίδια που βασίζονταν σε δύο σειρές ταινιών της LucasFilm που είχαν αφήσει ιστορία: τα "Indiana Jones" και τα "Star Wars". Τα Indiana Jones 3 και 4 άφησαν εποχή ως δύο από τα καλύτερα adventures που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα, ενώ τα X-Wing και Tie-Fighter κατάφερναν να δώσουν στον παίκτη την κοντινότερη δυνατή αίσθηση της "επίθεσης στο άστρο του Θανάτου", από τη γνωστή σειρά "Star Wars".

ΤΑ ΕΩΣ ΣΗΜΕΡΑ ΣΥΜΒΑΝΤΑ

Με την έλευση των CD-ROMs η εταιρεία μετέτρεψε κάποιους από τους τίτλους της έτσι ώστε να διαθέτουν περισσότερα γραφικά και full ομιλία. Τα "διαμάντια", όμως, εμφανίστηκαν όταν άρχισε να αξιοποιείται όλος ο διαθέσιμος χώρος των CD-ROMs. Τότε έκαναν την εμφάνισή τους το Full Throttle και το The Dig, δύο από τα πιο γνωστά και πρωτότυπα adventures. Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους; Ο παίκτης νόμιζε ότι έβλεπε... ταινία κινούμενων σχεδίων! Συνεχόμενη ομιλία σε υψηλά ποιοτικά επίπεδα, πλούσια γραφικά και κυκλοφορία αποκλειστικά για CD-ROMs. Η LucasArts για άλλη μία φορά έθετε νέα standards στο χώρο, χωρίς όμως να παρουσιάζει κάτι πρωτότυπο. Ακολούθησαν παιχνίδια όπως τα Dark Forces και Jedi Knight, τα οποία βασίζονταν στον κόσμο του "Star Wars" αλλά παρουσίαζαν την "προσωπική" ιστορία ενός ατόμου. Και τα δύο παιχνίδια θεωρήθηκαν όμορφα, με εθιστικό gameplay και πλούσια γραφικά, αλλά δεν αποτέλεσαν κάτι το πρωτόγνωρο όπως τα παλαιότερα της LucasArts, αφού ήταν απλώς "αναβαθμισμένα Doom-Clones". Η LucasArts είχε δείξει πως οι καλύτερες παραγωγές της ήταν και θα έμεναν τα adventures.

Επειτα από μια αποτυχημένη προσπάθεια εισόδου στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής με το - "με θυμάται κανείς;" - Afterlife, η LucasArts επέστρεψε και πάλι στα γνώριμα λημέρια της με το Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island, που γνώρισε σημαντική επιτυχία σε μια εποχή όπου τα adventures είχαν ήδη αρχίσει να εξαφανίζονται. Το Star Wars Rebellion ήταν η πρώτη - έως έναν βαθμό - επιτυχημένη προσπάθεια της LucasArts στο χώρο των



Ενα από τα τελευταία adventures της Lucasgames, το Grim Fandango, παγίδευε τον παίκτη στον κόσμο της Χώρας των Νεκρών, όπου ως Manny Calavera έπρεπε να βρει την πολυπόθητη εξιλέωση.

strategy games, το οποίο όμως... συνθλίφτηκε κάτω από το όνομα μιας άλλης μεγάλης κυκλοφορίας της LucasArts: το Grim Fandango, ένα εξαιρετικό adventure, τοποθετούσε τον παίκτη στη θέση του Manny Calavera, ενός... "πράκτορα νεκρών" που προσπαθούσε να ξεφύγει από τη μοίρα του στη Χώρα των Νεκρών. Το Grim Fandango κατάφερε να συζητηθεί αρκετά, κυρίως λόγω του ότι ήταν... adventure! Κανείς δεν περίμενε ότι η LucasArts θα συνέχιζε να παράγει adventures, αφού οι 5 στους 6 τίτλους που κυκλοφορούσε ήταν action games βασισμένα στον κόσμο του "Πολέμου των Αστρων"! Σαν να μην έφτανε αυτό, δεν περνά καλά καλά ένας χρόνος και ξαφνικά κάνει την εμφάνισή του το Monkey Island 4: Escape from Monkey Island, ενώ η LucasArts είχε παλαιότερα δηλώσει πως "δεν πρόκειται να υπάρξει συνέχεια"! Ειδικά αυτό το παιχνίδι της Lucas απέσπασε αντιφατικές κριτικές τόσο από τους "ειδήμονες" του χώρου όσο και από πολλούς χρήστες. Ο λόγος είναι πως δεν προσέφερε κάτι νέο και απλώς "εμπλούτιζε" την "ιστορία" των Monkey Island games.

ΑΙΣΙΟΔΟΞΕΣ ΠΡΟΒΛΕΨΕΙΣ

Ισως είναι λίγο περισσότερο υποκειμενικές απ' όσο πρέπει οι απόψεις μου αυτόν το μήνα, αλλά δεν κρύβω πως είμαι λάτρης των adventure games. Δεν είμαι, βέβαια, κανένας μέντορας του είδους, δεν τα συγκρίνω όμως με κανέναν άλλο τύπο παιχνιδιού. Αυτός είναι, ενδεχομένως, ο λόγος που αναφέρθηκα κυρίως στα adventure games της εταιρείας και όχι στους τίτλους που βασίζονται στο "Star Wars"! Απλώς, όλοι αυτοί οι τίτλοι μού έδιναν πάντα την εντύπωση πως αποτελούν παιχνίδια βασισμένα σε ταινίες. Αντίθετα, τα adventure games της LucasArts - και αναφέρομαι σε όλα όσα έχει κυκλοφορήσει - κατάφερναν να μεταφέρουν τον παίκτη σε μαγικούς κόσμους με τρελές περιπέτειες, σαγηνευτικούς χαρακτήρες και πανέξυπνο χιούμορ. Σε μία εποχή που το 3D κυριαρχεί, η LucasArts είχε το θάρρος να κυκλοφορήσει το Grim Fandango και το Monkey Island 4, τα οποία ναι μεν διέθεταν κάποια 3D γραφικά, παρέμεναν όμως "κλασικά" adventure games. Ελπίζω, λοιπόν, σε ακόμη περισσότερα παιχνίδια του είδους από την πολύ καλή αυτή εταιρεία... Ισως ένα Monkey Island 5 (ναι, ναι, ναι!), ακόμα μία συνέχεια του Indiana Jones ή του Maniac Mansion, καθώς και μια διαφορετική εκδοχή της ιστορίας του Zak McKracken. Προς το παρόν, για το 2001 η εταιρεία έχει ανακοινώσει το Star Wars: Starfighter. Αχχχ... Ιδωμεν!

PC

WARCRAFT III: TOTAL CONVERSION FOR STARCRAFT

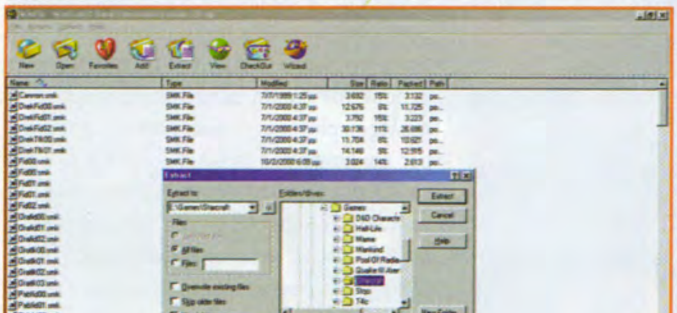
Καλώς ήρθατε στον παράδεισο!

Αυτόν το μήνα η στήλη μας απογειώνεται! Σε αποκλειστική πανελλήνια παρουσίαση εξασφαλίσαμε το WarCraft III: Total Conversion για το StarCraft. Και μόνο με την αναφορά αυτών των ιερών τεράτων στο χώρο του gaming, του WarCraft και του StarCraft, ρίγη συγκίνησης πρέπει να σας διαπερνούν. Πρόκειται για το πιο διάσημο Modification του StarCraft, το οποίο επάξια κατέχει αυτόν τον τίτλο.

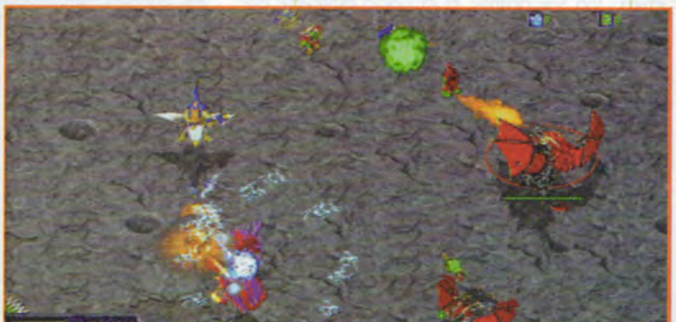
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Έπειτα από τα 9 Mods για το Max Payne που παρουσίασα στο προηγούμενο τεύχος, δεν πίστευα ότι θα μπορούσε να υπάρξει καλύτερο θέμα για τη στήλη μου! Ευτυχώς, όμως, έπεσα έξω. Μόλις έμαθα για την ύπαρξη του WarCraft III: Total Conversion ήξερα ότι είχα πιάσει λαβράκι, τι λαβράκι δηλαδή, ολόκληρη φάλαινα! Αφού κατέβασα τα απαραίτητα αρχεία, έκανα την εγκατάσταση και είδα περί τίνος επρόκειτο... Τα πράγματα ήταν απλά. Βγήκα από το Internet, πήρα τηλέφωνο τον λατρευτό αρχισυντάκτη μου Σαρκ Vantor Σατ και του είπα τα εξής: "Θέλω το μισό τεύχος για παρουσίαση του WarCraft III: Total Conversion για το StarCraft!". Υπήρξε ενός λεπτού σιγή, καθώς προσπαθούσε να καταλάβει πώς γίνεται στην ίδια πρόταση να υπάρχουν τα ονόματα WarCraft III και StarCraft, και έπειτα μου απάντησε κοφτά: "Βολέψου με τρεις σελίδες!". Έτσι, λοιπόν, η στήλη μας εκτάκτως γι' αυτό το τεύχος έγινε τρισέλιδη, τιμής ένεκεν των μεγάλων ονομάτων που φιλοξενεί (ελπίζω να κρατήσω και τις 3 σελίδες για τα επόμενα τεύχη).

Για να παίξετε το WarCraft III: Total Conversion (TC), πρέπει να έχετε το παιχνίδι StarCraft και το expansion του Broodwar. Πρόκειται για ένα Modification, το οποίο αλλάζει τόσο πολύ το αρχικό παιχνίδι (το StarCraft δηλαδή), ώστε παίρνει τον τίτλο Total Conversion (Ολική Μετατροπή). Το WarCraft III: TC βρίσκεται στην έκδοση 2,2 και σταθερά οδεύει προς την 3, η οποία υποτίθεται ότι θα είναι η τελική/ολοκληρωμένη. Στο project αυτό δουλεύουν πυρετωδώς πάρα πολλά άτομα και το αποτέλεσμα, παρ' όλο που είναι ερασιτεχνικό, είναι απαράμιλλο. Δεν μπορούσα να πιστέψω στα μάτια μου όταν μπήκα στην εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού και έπειτα από λίγο έπαιζα τις πρώτες πίστες. Δεν θα ήταν ντροπή να σας ομολογήσω ότι έτρεμα από τον ενθουσιασμό! Ναι, παραδέχομαι ότι το παιχνίδι έχει ορισμένες ατέλειες, ιδιως στον τομέα του ήχου, αλλά υπάρχουν τρία ελαφρυντικά. Πρώτον, ποιο παιχνίδι είναι τέλειο; Δεύτερον, η δουλειά που έχει γίνει δεν αποσκοπεί στο κέρδος, αλλά στην ικανοποίηση των απανταχού φανατικών και, τρίτον και βασικότερο, η έκδοση 2 δεν είναι η τελική, αλλά κάτι σαν Beta. Δεν θέλω, όμως, να σας κρατάω μακριά από την απόλυτη ηδονή, δηλαδή από το να παίξετε και εσείς το WarCraft III: TC, γι' αυτό πάμε να δούμε πώς θα το εγκαταστήσετε, διότι η όλη διαδικασία είναι, πώς να το πω... a bit tricky!



Κάνοντας extract το WarCraft 3: Total Conversion Version 2.0 με το WinZip στο directory του StarCraft, πρέπει να έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή Use Folder Names.



Μάχη σε πλήρη εξέλιξη. Απολαύστε τις μονάδες.

MOD news!

Στις 23 Οκτωβρίου κυκλοφόρησε η έκδοση 1.0.1 του The Darkest Day, ενός Modification για το Baldur's Gate II: Shadows Of Amn, το οποίο έχει προκαλέσει σάλο στον κόσμο των φανατικών του Baldur's Gate II. Το The Darkest Day διατίθεται δωρεάν για downloading και προσφέρει τα ακόλουθα: περισσότερες από 30 ώρες gameplay(!), 10 νέους NPCs, 180 νέα αντικείμενα, 170 νέα spells, 39 νέα τέρατα, 75 νέα kits, 40 μικρά quests, 5 μεγάλα quests και ένα τεράστιο quest! Την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές κατεβάζω το απαραίτητο αρχείο για την εγκατάσταση του The Darkest Day Mod, το οποίο είναι 266MB. Θέλω σαν τρελός να κάνω αφιέρωμα για το παιχνίδι από τη στήλη αυτή, αλλά, δυστυχώς, το μέγεθος του Mod το καθιστά απαγορευτικό. Διότι, αν βάλω στο συνοδευτικό CD-ROM του τεύχους τα απαραίτητα αρχεία, κατευθείαν θα πιάσω το μισό χώρο. Βέβαια, θα προσπαθήσω να πείσω το αφεντικό (Σαρκ Σατ), αλλά δεν ξέρω αν θα τα καταφέρω :(. Νομίζω ότι πρόκειται για πολύ αξιόλογη δουλειά και σίγουρα αξίζει μια θέση στη στήλη μου. Αναμείνατε μέχρι το επόμενο έτος, όπου θα σας έχω περισσότερο νέα... Οσοι, βέβαια, δεν αντέχετε την αναμονή, μπορείτε να κατεβάσετε μόνοι σας το αρχείο από το site του παιχνιδιού. Η διεύθυνση είναι: http://team-bg.db-forge.com/net/tdd (καλή τύχη).

Στη λίστα μου με τα "Things to do" έχω προσθέσει και τα Mods που έχουν βγει για το Diablo II και το Diablo II Lord of Destruction. Δεν θα ήταν υπερβολή εάν σας έλεγα ότι υπάρχουν περισσότερα από 10 Mods έτοιμα για το Diablo II και το LOD, ενώ άλλα τόσα βρίσκονται στα σκαριά! Ενδεικτικά θα σας αναφέρω μερικά ονόματα από Mods: Sanctuary Corrupted, Cold Fusion, Eastern Sun, Ancestral Recall (έχω ακούσει πολύ καλά λόγια), Hell On Earth, Runes Mod και πολλά άλλα. Σε επόμενο τεύχος σίγουρα θα δείτε αναλυτική παρουσίαση πολλών από αυτών!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ WARCRAFT III: TOTAL CONVERSION

Το παιχνίδι είναι συμβατό μόνο με την έκδοση 1.07 του StarCraft, γι' αυτό πρέπει να έχετε και το BroodWar (το expansion του StarCraft). Προσοχή, διότι το WarCraft III: TC δεν θα δουλέψει εάν έχετε οποιαδήποτε άλλη έκδοση, είτε προγενέστερη είτε μεταγενέστερη! Σε περίπτωση που έχετε μεταγενέστερη της 1.07, τότε πρέπει να κάνετε uninstall, να επανεγκαταστήσετε τα StarCraft και BroodWar και να τρέξετε το Patch 1.07 που θα βρείτε στο συνοδευτικό CD, στο directory "\modifications". Οσοι έχετε προγενέστερη της 1.07 έκδοσης, απλώς εγκαταστήστε το BroodWar και τρέξτε το Patch 1.07, ενώ όσοι έχετε την 1.07, είστε εντάξει :). Ουφ, τα είπα όλα. Αφού, λοιπόν, έχετε τα StarCraft και BroodWar εγκατεστημένα στην έκδοση 1.07, πηγαίνετε στο directory όπου έχετε εγκατεστημένο το StarCraft στον σκληρό δίσκο σας, βρείτε το αρχείο Patch_rt.mpq και κάνετέ το Rename σε Patch_rtOLD.mpq. Αυτό το κάνουμε διότι, όταν εγκαταστήσουμε το WarCraft III: TC, περιέχει ένα αρχείο με το ίδιο ακριβώς όνομα και δεν θέλουμε να γίνει overwrite. Αφού τελειώσατε με αυτά, πηγαίνετε στο directory του CD "\modifications" και τρέξτε το zipped αρχείο "WarCraft 3 Total Conversion Version 2,0". Μόλις ανοίξει το παράθυρο, κάνετε extract όλα τα περιεχόμενά του στο directory όπου έχετε το StarCraft στον σκληρό δίσκο σας, έχοντας ενεργοποιημένη την επιλογή στο WinZip, Use Folder Names (δείτε τη σχετική screenshot). Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση των αρχείων, τρέξτε το ακριβώς από κάτω zipped αρχείο, με το όνομα "WarCraft 3 Total Conversion Version 2,2 Update" και κάνετε extract τα περιεχόμενά του στο directory του StarCraft στο σκληρό δίσκο σας. Εν συνεχεία, αφού τα έχετε κάνει όλα αυτά, είστε έτοιμοι να μπείτε στον κόσμο του WarCraft III! Για να το κάνετε αυτό, βάλτε το CD του BroodWar στο drive σας (CD ή DVD, δεν ξέρω τι έχετε) και από το directory του StarCraft στον σκληρό δίσκο σας τρέξτε το αρχείο "war3tcV2_2.exe" (και όχι war3tc.exe). Για ευκολότερη χρήση, καλό θα ήταν να κάνετε ένα shortcut αυτού του αρχείου στο desktop σας, για να μη χρειάζεται κάθε φορά να κάνετε την όλη διαδικασία μέσω Window Explorer.

Υπάρχουν, όμως, μερικές ακόμα κινήσεις που πρέπει να κάνετε προκειμένου να απολαύσετε το WarCraft III. Πρέπει να βάλετε πίστες-χάρτες, ειδικά γι' αυτό το παιχνίδι. Στο directory του CD-ROM "\modifications" θα βρείτε ένα zipped αρχείο με το όνομα Maps, τρέξτε το και αποσυμπιέστε όλα τα αρχεία του στο directory Maps του StarCraft στον σκληρό δίσκο σας (π.χ. D:\games\starcraft\maps). Ακόμα καλύτερο θα ήταν εάν μέσα στο directory Maps δημιουργήσετε ένα νέο με το όνομα WarCraft και αποσυμπιέσετε εκεί όλα τα αρχεία, ούτως ώστε να μην τα ψάχνετε! Τέλος, να επιστήσω την προσοχή σας σε αυτήν τη σημείωση: Αφού εγκαταστήσετε το WarCraft III και θέλετε κάποια στιγμή να παίξετε το κλασικό StarCraft, τότε πρέπει να κάνετε το Patch_rt.mpq (του WarCraft III TC) rename σε κάποιο άλλο όνομα και το Patch_rtOLD.mpq (του StarCraft, που είχαμε κάνει rename πριν) σε Patch_rt.mpq, αλλιώς δεν θα μπορέσετε να παίξετε το StarCraft!

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ WARCRAFT III: TC

Οπως προανέφερα, προκειμένου να παίξετε το WarCraft III: TC, πρέπει να φορτώσετε το αρχείο war3tcV2_2 από το directory του StarCraft. Εάν τα έχετε κάνει όλα σωστά, τότε θα εμφανιστεί ένα παράθυρο με το λογότυπο του Mod. Πατήστε OK, στο επόμενο παράθυρο κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιο του StarCraft και θα φορτώσει το πολυπόθητο Mod! Από τη Loading Screen θα δείτε ότι έχουν αλλάξει τα πάντα, εκτός από τη μουσική :). Το αρχικό μενού έχει διαφοροποιηθεί τελείως (σχετική screenshot) και θα νομίζετε ότι έχετε μπει σε ένα άλλο παιχνίδι (γι', άλλωστε, ονομάζεται Total Conversion). Υπάρχουν έξι αρχικά μενού επιλογής. Από πάνω προς τα κάτω έχουμε τα: Single Player, Multiplayer, Campaign Editor, View Intro, Show Credits και Exit. Η επιλογή Exit σας βγάζει από το παιχνίδι, η Show Credits παρουσιάζει τους δημιουργούς του Mod, ενώ από το View Intro βλέπετε την εισαγωγή... του StarCraft Broodwars (άσχετο;). Από το Campaign Editor μεταφέρεστε στο ομώνυμο πρόγραμμα, μόνο που μπορείτε να φτιάχνετε αποστολές και πίστες για το WarCraft III: TC, χρησιμοποιώντας όλες τις νέες μονάδες, τα κτήρια και τα εφέ (έχω όμως παρατηρήσει ότι κάνει crash αρκετά συχνά). Τώρα, όσον αφορά στο Multiplayer, έχω αφιερώσει ειδικό κεφάλαιο στο τέλος του άρθρου. Κάνοντας κλικ στο Single Player, θα εμφανιστεί ένα παράθυρο, από το οποίο επιλέγετε το WarCraft III. Θα εμφανιστεί το κλασικό Registry των χαρακτήρων, οπότε επιλέγετε ένα ή δημιουργείτε κάποιο νέο και πατάτε OK. Το αμέσως επόμενο μενού, δυστυχώς, δεν είναι αυτό νομίζετε.

Ενώ πιστεύετε ότι υπάρχουν τρεις campaigns, τις οποίες μπορείτε να παίξετε, στην ουσία δεν είναι τίποτα άλλο από την campaign του StarCraft Broodwar. Ετσι, σε περίπτωση που δοκιμάσετε τη συγκεκριμένη επιλογή, θα παίζετε την κλασική campaign, μόνο που αντί για Protoss, Terran και Zerg, θα έχετε Humas, Orcs και Demons αντίστοιχα! Αρκετά διασκεδαστική επιλογή, ωστόσο οι πίστες αυτές δεν είναι φτιαγμένες για το WarCraft III: TC, ασχέτως εάν μπορείτε να τις παίξετε.

Προκειμένου να παίξετε πίστες δημιουργημένες για το WarCraft III: TC, πρέπει να επιλέξετε Play Custom και από εκεί να βρείτε τις πίστες που βρίσκονται στο αρχείο Maps.zip, ανάλογα με το directory όπου τις είχατε σώσει. Αφού επιλέξετε μία πίστα, στο Game Type βάλτε Use Map Settings και ξεκινήστε την περιπέτεια! Η μηχανή Save-Load λειτουργεί κανονικότατα, οπότε μπορείτε να απολαύσετε μία μία τις πίστες. Δυστυχώς, ακόμα δεν υπάρχουν πολλές πίστες για το WarCraft III: TC και αυτές που περιλαμβάνονται στο zipped αρχείο είναι όσες κατάφερα να βρω στο Internet. Σίγουρα στο μέλλον θα υπάρξουν κι άλλες, τις οποίες θα φροντίσω να συμπεριλάβω στο συνοδευτικό CD.

Καθώς παίζετε τις αποστολές, θαμμένες αναμνήσεις θα ξυπνήσουν ακούγοντας τις φωνές των Orcs και Humans να ανταποκρίνονται στο κάλεσμά σας! Κάνοντας πολλές φορές κλικ πάνω στις μονάδες σας, θα ακούσετε τις κλασικές διαμαρτυρίες τους (σε αυτήν τη φάση ο συντάκτης κλαίει με αναφιλητά). Η οθόνη χειρισμού είναι η κλασική του Starcraft και θα παρατηρήσετε ορισμένα bugs και ελλείψεις όσον αφορά στον ήχο και τα μενού (π.χ. ορισμένοι ήρωες έχουν τους ήχους από το κλασικό StarCraft, μάλιστα ένας από αυτούς ακουγόταν σαν Science Vessel, LOL!). Οι πιο ολοκληρωμένες φυλές είναι αυτές των Orcs και Humans, ενώ οι Demons υστερούν λίγο, διότι δεν έχουν τα δικά τους ηχητικά εφέ αλλά αυτά των Zergs (δεν λέω, του ταιριάζουν). Ολα τα Shortcut Keys του StarCraft δουλεύουν κανονικά (Grouping, Stop, Attack, Go to last position κ.λπ.), οπότε θα νιώσετε οικεία με το παιχνίδι.

Οι μονάδες και το στυλ παιχνιδιού αλλάζει συθέμελα, καθώς μπορείτε να κάνετε Harvest Wood με τους Peasants σας, πέραν του Gold απ' όπου μπορείτε να αντλείτε από τα ορυχεία. Επειδή θέλω, από τη μία, να σας ενθουσιάσω, από την άλλη, όμως δεν θέλω να αποκαλύψω τα πάντα για το παιχνίδι, θα κάνω μία συνοπτική αναφορά των μονάδων πεζικού των Humans. Εχουμε και λέμε, λοιπόν: Elven Archer, Mage, Knight, Footman, Gnomish Cannon, Peasant, Crusader, Dwarven Dragonslayer, Sorceress, Dwarven Mortar Team, Dwarven Rifleman (αυτό πρέπει να το δείτε), Elven Priest και Archmage! Ολες οι μονάδες έχουν τις δικές τους ειδικές ικανότητες και spells, τα οποία δεν σας δίνονται άμεσα, αλλά πρέπει να τα ανακαλύψετε από διάφορα κτήρια. Το σύνολο των μονάδων είναι ένα πάντρεμα από το WarCraft II και το WarCraft III (απ' όσες μονάδες έχει ανακοινώσει η Blizzard). Είμαι απόλυτα βέβαιος ότι κανένας από εσάς δεν θα μείνει παραπονεμένος από αυτό το Mod. Σίγουρα υπάρχουν ελλείψεις, αλλά μην ξεχνάτε ότι είναι δωρεάν, φτιαγμένο από ερασιτέχνες, και ακόμα δεν είναι ολοκληρωμένο. Προτού κλείσουμε, πάμε να δούμε πώς μπορείτε να παίξετε...

MULTIPLAYER

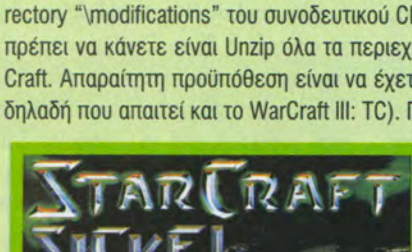
Ναι, το WarCraft III: TC σας δίνει και αυτήν την επιλογή. Πατώντας την επιλογή Multiplayer μπορείτε να επιλέξετε όλες τις κλασικές επιλογές που είχατε και στο StarCraft. Ακόμα και στο Battle Net, υπάρχει Dedicated Server όπου μπορείτε να παίξετε με άλλους παίκτες ανά τον κόσμο! Επίσης, πέραν του Battlenet, υπάρχει και η επιλογή να πάτε σε αποκλειστικό WarCraft III Server στην IP: "24.4.228.101". Βέβαια, υπάρχει πιθανότητα να αλλάξει αυτό το IP. Αν κάτι τέτοιο συμβεί στο διάστημα που θα μεσολαβήσει μέχρι τη δημοσίευση του άρθρου, σας συνιστώ να ρίξετε μια ματιά στο site του παιχνιδιού www.infoceptor.com/war3tc. Καλό on-line butchering.

BUGS - ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Δύο σημαντικά bugs υπάρχουν στο WarCraft III: TC. Καταρχήν, το Badland Terrain δημιουργεί κόλλημα στο παιχνίδι και ενδεχομένως crash, ενώ εάν επιλέξετε ο computer να χειρίζεται Humans, δεν θα "προβάλλει" καμία αντίσταση, διότι έχουν πειράξει οι δημιουργοί του παιχνιδιού τόσο πολύ το Tech Tree των Humans, που ο υπολογιστής κολλάει και δεν κάνει τίποτα όταν χειρίζεται τους Humans. Ετσι, καλό θα ήταν να αναθέσετε στον υπολογιστή να χειρίζεται Orcs ή Demons. Οσον αφορά στις εντυπώσεις μου, είναι οι καλύτερες δυνατές. Χαλαρότατα και χωρίς κανέναν ενδοιασμό θα βαθμολογούσα με 100% αυτό το παιχνίδι, όχι μόνο για το βαρύ όνομα που φέρει, αλλά και για την τόσο καλή δουλειά που έχει γίνει από τους δημιουργούς του (www.infoceptor.com). Καλή διασκέδαση, φίλοι μου, και, φυσικά, καλή πώρωση. Τα τύμπανα της μάχης ηχούν... Μην καθυστερείτε άλλο! Εμείς θα τα πούμε τον άλλο μήνα, με περισσότερα Mods.

StarCraft Sickel

Την 1η Νοεμβρίου 2000, στο τεύχος 131 του κορυφαίου περιοδικού "PC Master" (κάπου το ξέρω αυτό το περιοδικό...), είχα γράψει ένα τετρασέλιδο review για ένα Total Conversion του StarCraft, με το όνομα StarCraft Sickel! Ομως, λόγω κακής συνεννόησης, τα απαραίτητα αρχεία για το παιχνίδι είχαν μπει δύο τεύχη πριν (στο τεύχος 129), ενώ παράλληλα το site του Sickel στο Internet εξαφανίστηκε μυστηριωδώς... Εκτοτε έχω λάβει από τους αναγνώστες επιστολές με ατελείωτες απορίες και προβλήματα σχετικά με το συγκεκριμένο παιχνίδι. Ετσι, έπειτα από συνεννόηση με τον αρχισυντάκτη, αποφασίσαμε να σας προσφέρουμε ΞΑΝΑ το συγκεκριμένο Mod. Στο directory "\modifications" του συνοδευτικού CD θα βρείτε το αρχείο Sickel.zip. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι Unzip όλα τα περιεχόμενα του αρχείου στο directory του StarCraft. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχετε το BroodWar και την έκδοση 1.07 (αυτή δηλαδή που απαιτεί και το WarCraft III: TC). Για να παίξετε το StarCraft Sickel, βάλτε το CD του BroodWar στο drive και τρέξτε το αρχείο Sickel.exe από το directory του StarCraft. Από το πρώτο μενού πατήστε OK και στο δεύτερο που θα εμφανιστεί κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιο του StarCraft.



Σε περίπτωση που θέλετε να παίξετε και τα δύο Mods που παρουσιάζω στο παρόν άρθρο, να θυμάστε ότι πρέπει να κάνετε Rename τα αρχεία Patch_rt.mpq (βλ. οδηγίες εγκατάστασης για το WarCraft III: TC), γιατί αλλιώς θα έχετε πρόβλημα. Διότι για να παίξετε το Sickel χρειάζεστε το αυθεντικό Patch_rt.mpq (του StarCraft), ενώ για να παίξετε το WarCraft III χρειάζεστε το Patch_rt.mpq που βρίσκεται στο zipped αρχείο εγκατάστασης του Mod. Για περισσότερες πληροφορίες για το Sickel μπορείτε να διαβάσετε το αναλυτικό review στο τεύχος 131 του "PC Master", σελ. 118-121.

13o Games Fair παιχνιδιών Στρατηγικής & Φαντασίας



15 - 16 Δεκεμβρίου Ξενοδοχείο President

Μιά διοργάνωση της Κάισσα - 6929165

The 4th Coming

Ενας μήνας έμεινε για να φτάσει το πολυτάραχο 2001 στο τέλος του. Ούτε καταλάβαμε πώς πέρασε ένας ολόκληρος χρόνος από τη ζωή μας. Το χειρότερο, βέβαια, είναι ότι κανένας δεν μπορεί να βάλει φρένο στην τρελή πορεία του. Τρέχει, τρέχει, να δω τελικά τι θα καταλάβει! Σας κουράζω με τις αναζητήσεις μου, το ξέρω, αλλά τι να κάνω, με έχει πιάσει η... χειμερία μελαγχολία μου.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiam@OteNet.GR

Οπως οι περισσότεροι γνωρίζετε, τα κείμενα που διαβάζετε σε κάθε τεύχος δεν είναι γραμμένα δυο τρεις μέρες πριν από την κυκλοφορία του περιοδικού, αλλά αρκετό καιρό νωρίτερα. Κατ' επέκταση, δεν έχει τελειώσει ο εορταστικός μήνας του The 4th Coming. Επί καθημερινής βάσης, όπως έλεγα στο προηγούμενο τεύχος, οι GMs διοργανώνουμε events και φροντίζουμε να μην αφήνουμε σε ησυχία τους παίκτες. Πριν από λίγες μέρες ολοκληρώθηκε το event για τις περισσότερες ώρες on-line, το οποίο είχε επιτυχία. Αρχικά σε αυτό συμμετείχαν οι Hulk, Catherine, StarBlade και Supersaiyanfrix, αλλά, τελικά, το όλο εγχείρημα κατέληξε σε κόντρα μεταξύ Hulk και Catherine. Οι ώρες περνούσαν και ενώ οι άλλοι δύο διαγωνιζόμενοι είχαν εγκαταλείψει τον αγώνα, εκείνοι συνέχιζαν πεισματικά. Τόσο οι παίκτες όσο και οι GMs ελέγχαμε αν είναι on-line οι διαγωνιζόμενοι και γενικά αυτές οι δύο μέρες του event (μιάμιση για την ακρίβεια) ήταν αρκετά διασκεδαστικές. Οι διαγωνιζόμενοι και οι άλλοι παίκτες πείραζαν ο ένας τον άλλο με διάφορα αστειάκια, που διασκέδαζαν τους πάντες. Τελικά, έπειτα από 38 συνεχόμενες ώρες, ο Hulk αποφάσισε να αποσυρθεί από το διαγωνισμό, όχι γιατί δεν άντεχε άλλο, αλλά γιατί η κούραση άρχισε να επηρεάζει την κρίση του και ενδεχομένως αυτή η αστεία κόντρα μεταξύ αυτού και της Catherine να χαλούσε την καλή σχέση τους. Θα ήθελα να δώσω συγχαρητήρια στο Hulk που είχε την απαιτούμενη λογική για να πάρει μια τέτοια απόφαση και να την εφαρμόσει! Εδώ να σημειωθεί ότι η Catherine είναι ο δεύτερος χαρακτήρας του παίκτη που χειρίζεται (και) το χαρακτήρα Bruce, τον οποίο φιλοξενούμε σήμερα στο "Οι παίκτες μάς γράφουν". Περισσότερα νέα για τα events και τα happenings του εορταστικού μήνα θα διαβάσετε στο επόμενο τεύχος μας. Τώρα πάμε να δούμε τα νέα από το χώρο του T4C.

ΔΙΑΦΟΡΑ ΝΕΑ

Οπως είχα αναφέρει στο προηγούμενο τεύχος, η Vircom στο τελευταίο patch της αφαίρεσε το XP από τα τέρατα του Colosseum. Αυτό ήταν το μοναδικό αλλά βασικότερο αρνητικό του συγκεκριμένου patch, του οποίου σιγά σιγά οι "πληγές" αρχίζουν να γιατρεύονται. Εντούτοις, το patch αυτό έφερε πολλά καλά



Με αυτόν τον τρόπο υπέδειξε ο Ogrimar την Talantia ως δολοφόνο!



Εικόνα από το event The Show. Η παράσταση της Pangaia.

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ BRUCE

Οσοι παίζετε The 4th Coming τον γνωρίζετε! Μάλιστα, είχε κερδίσει στο event περισσότερες ώρες on-line, αφού κατόρθωσε να μείνει 38 αδιάκοπες, ατελείωτες ώρες συνδεδεμένος στον server μας. Ενα μεγάλο μπράβο τού αξίζει! Απολαύστε τον Bruce και τα σχόλιά μου μέσα στις αγκύλες.

"Τι να πρωτοπεί κανείς για ένα 'game' όπως το T4C. Παρεμπιπτόντως, είναι το πρώτο RPG μου, το οποίο με έβαλε για τα καλά σε αυτόν τον υπέροχο χώρο. Να φανταστείτε παλαιότερα ούτε που ήθελα να ακούω γι' αυτού του είδους τα παιχνίδια. Βάζω σε εισαγωγικά το 'game', γιατί για όσους έχουν παίξει το The 4th Coming δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι. Είναι τρόπος ζωής.

Εχω αποκτήσει τόσες εμπειρίες αυτά τα δύο χρόνια χάρη στο game και στις άπειρες ώρες on-line (και off-line στα meetings που συχνά γίνονται) με άλλα άτομα, που όλο το χώρο του περιοδικού να μου έδιναν δεν θα μου έφτανε για να τις περιγράψω [εμ, τα λέω εγώ, αλλά ποιος με ακούει!]. Το κυριότερο, όμως, δεν είναι οι ατέλειωτες ώρες διασκέδασης ούτε οι φοβερές παρέες στα events, αλλά οι καλοί φίλοι που έχω αποκτήσει χάριν αυτού [say that again].

Το παιχνίδι, βέβαια, έχει εξελιχθεί φοβερά. Ξεκινήσαμε με 2 νησιά, φτάσαμε τα 3 (ελπίζουμε στο 4ο), προστέθηκαν πολλά καινούρια skills, spells και όπλα και σίγουρα θα συνεχίσει να εξελίσσεται και να βελτιώνεται. Ολο αυτό το διάστημα έχουν έρθει πολλά νέα άτομα και έχουν αποχωρήσει μερικοί. Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές πιθανότατα θα έχω αποχωρήσει και εγώ για να υπηρετήσω τη μαμά πατρίδα (αναβολή στην αναβολή έχω φτάσει στο εικοστό πρώτο έτος της ζωής μου ;p). Θα μου λείψετε όλοι. (Mikee με χάνεις.) Μην ανησυχείτε, όμως, θα τα λέμε στις εξόδους. Πού είσαι laptop τώρα που σε χρειάζομαι; ΑΧ... [Αντε και καλός πολίτης.]

Θα ήθελα να τονίσω ότι το παρόν κείμενο γράφτηκε με ένα κεφάλι 'καζάνι' έπειτα από 38 συνεχόμενες ώρες αϋπνίας on-line (Kids don't try this at home :)) και από την απειλή του αγαπητού, κατά τα άλλα, Gm-Dum-para-pam-pam ότι θα δω όλους μου τους characters level 1 και χωρίς φτερά. [Ξεπουπουλιασμένους, δηλαδή.]. Βλέπετε, είχα πάρει μέρος στο event 'Big Brother' (για το ποιος θα αντέξει και θα βγει τελευταίος από το game) όπου νίκησα (ας είναι καλά οι 15 καφέδες, τα 5 red bull και οι triple dose of caffeine injections) ευτυχώς πριν να βρεθώ στο νοσοκομείο (thanks Hulk). Καταλαβαίνετε ότι βιάζομαι να πάω για ύπνο για να ισιώσω λίγο το κορμί μου που έχει διπλωθεί στα δύο. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω πολλά άτομα που με έχουν βοηθήσει αυτά τα χρόνια (μαζί και το 6άχρονο ξαδερφάκι μου με το 200 IQ, που έπαιζε στο event όσο εγώ κοιμόμουν και δεν κατάλαβε κανείς ότι δεν ήμουν εγώ ;p). Δεν το κάνω, όμως, αφ' ενός γιατί δεν μπορώ να βάλω τόσα ονόματα λόγω χώρου και αφ' ετέρου για να μην ξεχάσω κανέναν και με κυνηγάει έπειτα και στα 3 νησιά :)

Bruce - Catherine (Ναι, δική μου είναι η Catherine).

Υ.Γ.: κ. Πατρίκε, γιατί να έχει ο Dum 20-30 σελίδες το μήνα στο "PC Master" και εγώ μόνο 2.500 χαρακτήρες μαζί με τα κενά; Ναι, είμαι ψώνιο. [Εμ, το θες το ξεπουπούλιασμα!]"

στο παιχνίδι, όπως τη διόρθωση αρκετών bugs και προβλημάτων στο T4C και στους NPCs, καθώς και την προσθήκη ενσωματωμένων χαρτών, προκειμένου να βλέπει κάθε παίκτης το χάρτη της περιοχής όπου βρίσκεται! Πατώντας Ctrl+A, μπορείτε να δείτε το χάρτη της περιοχής όπου βρίσκεται ο χαρακτήρας σας. Στο χάρτη αυτόν δεν εμφανίζεται η θέση του χαρακτήρα, κι έτσι δεν χαλάει η ποιότητα του παιχνιδιού (δηλαδή δεν υπάρχει κάποια ένδειξη που να παρουσιάζει σε ποιο σημείο ακριβώς του χάρτη βρίσκεται ο χαρακτήρας σας). Αντί, λοιπόν, να έχετε τυπωμένους όλους τους χάρτες του παιχνιδιού και να τους ξεφυλλίζετε έναν έναν ώσπου να βρείτε το μέρος όπου είστε, τώρα με το πάτημα ενός πλήκτρου τούς έχετε μπροστά στην οθόνη σας.

Ο Ogrimar έπειτα από πολλά ανακάλυψε το δολοφόνο του Storm. Ο δολοφόνος, λοιπόν, σύμφωνα με τα λεγόμενα του Ogrimar, είναι η Talantia! Η είδηση αυτή προκάλεσε σάλο στο παιχνίδι. Η κατάσταση έχει ως εξής: Η θρησκεία του Storm βρίσκεται σε εμπόλεμη κατάσταση με την Talantia. Ακόμα και ο ίδιος ο ημίθεος Storm εμπλέκεται στις μάχες ενάντια στους πιστούς της Talantia, με το ενδεχόμενο να πεθάνει ξανά και ο ίδιος! Η Talantia βρίσκεται σε εμπόλεμη κατάσταση με τον Ogrimar, ενώ ο Artherk παρακολουθεί αποσβολωμένος, μη μπορώντας να πιστέψει ότι ο Ogrimar λέει την αλήθεια και αρνούμενος να πάρει το μέρος κανενός από τους δύο (Talantia ή Storm). Τώρα θα αναρωτιέστε σε όλη αυτήν την ιστορία η Pangaia τι θέση παίρνει; Η Pangaia είναι μια άλλη υπόθεση...

Την 1η Νοεμβρίου η θεά Pangaia σταμάτησε να απαντάει στις προσευχές των πιστών της και τα ίχνη της χάθηκαν από την Althea! Το βασίλειο της φύσης είναι ακυβέρνητο και ένα ατελείωτο χάος επικρατεί στην Althea. Τέρατα εμφανίζονται από το πουθενά, νησιά αναδύονται σε διάφορα μέρη του ωκεανού και το μέλλον είναι αβέβαιο. Πού είναι η Pangaia; Τόσο πολύ απογοητεύτηκε από τη συμπεριφορά των πιστών της που μαράζωσε και είναι έτοιμη να πεθάνει; Αυτή ήταν η σεναριακή βάση πολλών events κατά τη διάρκεια του Νοεμβρίου, με αποκορύφωμα την επίλυση του μυστηρίου της απουσίας της Pangaia, με αποστολές που θα εκτελέσουν η πλειονότητα των πιστών της και πιστοί από άλλες θρησκείες. Περισσότερα νέα για την Pangaia θα έχετε στο επόμενο τεύχος! Κάπου εδώ, όμως, φίλοι μου, θα σας αποχαιρετήσω. PC

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Hawk	169
2	Giant	168
3	QuickSilver	166
4	Vindicator	166
5	Harvester	165
6	Stark	162
7	Rand al Thor	161
8	SerpenT	160
9	NoFear	159
10	Jodalar	158
11	Johny	158
12	Rayne	157
13	Hulk	155
14	Killer-Knight	154
15	Demarest	153
16	Maximus	152
17	Edwin	151
18	SirPapoys	150
19	NightWolf	150
20	Commandarxis	149

GAMES FAIR

Η γιορτή των fantasy games

Στις 15-16 Δεκεμβρίου θα πραγματοποιηθεί στο ξενοδοχείο President, όπως κάθε χρόνο, η μεγαλύτερη γιορτή των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας στην Ελλάδα. Για δύο ημέρες οι gamers όλων των κατηγοριών θα συναντηθούν για άλλη μία φορά και είτε θα παίξουν εξαντλητικά τα αγαπημένα τους παιχνίδια είτε θα γνωρίσουν νέα, εντυπωσιακά και διασκεδαστικά.

του Μίλτου Κύρκου

Παραδοσιακά το Games Fair της Κάισσα περιλαμβάνει το μεγαλύτερο (στον ίδιο χώρο) τουρνουά στο χώρο των παιχνιδιών ρόλων. Περισσότερες από 30 ομάδες συμμετέχουν στο τουρνουά του Dungeons & Dragons, παίζοντας την ίδια περιπέτεια την ίδια στιγμή. Αντίστοιχοι Dungeon Masters τους βοηθούν να βυθιστούν στη μαγεία της περιπέτειας και να ενσαρκώσουν τους αγαπημένους τους ήρωες. Είναι καταπληκτική η εικόνα της αίθουσας γεμάτης από role players που παρ' όλο που παίζουν την ίδια περιπέτεια, ζουν σε ξεχωριστούς κόσμους ανάλογα με τη φαντασία και την εμπειρία τους και πολλές φορές οδηγούν τα πράγματα σε τελείως διαφορετικούς δρόμους. Γιατί, μην ξεχνάμε, το role playing είναι κάτι πολύ μεγαλύτερο από το ρίξιμο των ζαριών - είναι η συμμετοχή στη διαμόρφωση του κόσμου!

Για το Magic: The Gathering, τα σημαντικότερα γεγονότα είναι οι προκριματικοί για το Professional Tournament που θα διεξαχθεί στην Οζάκα της Ιαπωνίας (ο νικητής θα κερδίσει τα εισιτήρια για τη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου!) και το FNM Stars, ένα τουρνουά όπου μπορούν να πάρουν μέρος μόνο όσοι έχουν κερδίσει έστω και ένα Friday Night Magic Tournament! Προβλέπεται σκληρός συναγωνισμός.



Το πρόγραμμα του Games Fair δεν σταματάει στις σημαντικές αυτές εκδηλώσεις. Θα γίνουν ακόμη Standard Magic tournaments, ξαφνικά booster drafts, τουρνουά στο Legends of the 5 Rings και Warlords, επιδείξεις στα Mage Knights, Chain Mail, Harry Potter κ.λπ. Την Κυριακή το πρωί θα διεξαχθεί και η πρώτη μεγάλη μάχη στο νέο παιχνίδι με μινιατούρες Chain Mail (του Dungeons & Dragons), ενώ συνεχώς θα παίζεται το φανταστικό παιχνίδι D&D Trivial Game και το Magic Beat Him!, όπου οι παίκτες κερδίζουν Boosters Magic αν νικήσουν την μπάνκα!

Ξεχωριστή θέση εφέτος έχουν τα επιτραπέζια παιχνίδια που η Κάισσα παρήγαγε στα ελληνικά, με κορυφαίο τον Αρχοντα των Δαχτυλιδιών, από τα ομώνυμα βιβλία του Τόλκιν. Θα παρουσιαστούν όλα και όσοι θέλουν θα μπορέσουν να τα παίξουν και να μάθουν κάθε μυστικό τους.

Ενα ξεχωριστό και πρωτότυπο γεγονός θα είναι η πρώτη role playing mass battle που θα διεξαχθεί το Σάββατο το μεσημέρι, πριν από το τουρνουά D&D. Εκεί οι adventurers θα προσπαθήσουν να επιβιώσουν μιας μεγάλης μάχης, καθώς θα υπερασπίζονται τα λάβαρα του stronghold τους (ή θα τρέχουν για τη ζωή τους!) Είναι μια εκδήλωση ανοικτή σε όσους παίζουν D&D και προβλέπεται ότι θα γίνει χαμός.

Το Games Fair της Κάισσα έχει γενική είσοδο (και για τις 2 ημέρες) 1.500 δρχ., αλλά όσοι θα συμμετάσχουν μόνο σε παιχνίδια επίδειξης (θα γίνονται πολλά κάθε μέρα!) μπορούν να μπουν δωρεάν.

SUPER TRAINERS SHOWDOWN

Στις 11 Νοεμβρίου έγινε στο ξενοδοχείο "President" το δεύτερο Πανελλήνιο Super Trainers Showdown για το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Pokemon. Ηταν μια ξεχωριστή εκδήλωση, αφού πήραν μέρος σε αυτήν όχι μόνο οι καλύτεροι Ελληνες trainers αλλά και παίκτες





από άλλες χώρες όπως οι Σουηδία, Γερμανία και Κροατία.

Συνολικά 104 παίκτες μονομάχησαν για τη νίκη στις τρεις διαφορετικές κατηγορίες και οι τρεις πρώτοι κέρδισαν από ένα ταξίδι στο San Diego της Αμερικής με τα έξοδα πληρωμένα! Μαζί με τους νικητές των χαμηλότερων ηλικιών θα ταξιδέψουν και οι γονείς τους, προσκεκλημένοι και αυτοί της Wizards of the Coast, της εταιρείας που έφτιαξε το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Pokemon.

Το τουρνουά άρχισε στις 10:00 το πρωί και ο τελευταίος τελικός τελείωσε στις 9:00 το βράδυ! Ηταν μια ημέρα γεμάτη Pokemon, η οποία σίγουρα έμεινε χαραγμένη στο νου των παικτών. Η Κάισσα, που διοργάνωσε την εκδήλωση, έδωσε πολλά δώρα και στους υπόλοιπους, νικητές και χαμένους, κι έτσι όλοι έφυγαν με ένα συλλεκτικό t-shirt, με μια promo κάρτα και οι τυχεροί με φακελάκια NEO 3, της νέας επέκτασης του παιχνιδιού Pokemon με συλλεκτικές κάρτες.

Στην κατηγορία έως 10 χρόνων νικητής ήταν ο Αγης Τσιαγκλής, από το Pokemon League της Κάισσα Βικτωρίας. Στην κατηγορία 11-15 νικητής αναδείχθηκε ο Πάνος Δούκας, από την Κάισσα Πειραιά, ενώ τη μεγάλη κατηγορία κέρδισε ο Joakim Rees, από τη Γερμανία.

Οι τρεις νικητές συμμετέχουν στο Παγκόσμιο Super Trainers Showdown, που διεξάγεται στο San Diego των Ηνωμένων Πολιτειών. Εκεί trainers από όλο τον κόσμο θα μονομαχήσουν για τη δόξα και τα πολύ σημαντικά βραβεία. Ευχόμαστε την καλύτερη τύχη στους φίλους μας που θα ταξιδέψουν για εκεί. Είμαστε σίγουροι πως η προετοιμασία που έκαναν στο ελληνικό Pokemon League θα τους βοηθήσει εάν όχι να κερδίσουν τις πρώτες θέσεις, πάντως, να απολαύσουν το παιχνίδι και να διασκεδάσουν και για εμάς!

ΕΟΡΤΑΣΤΙΚΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ

Καθώς οι ημέρες των γιορτών πλησιάζουν και οι διακοπές θα δώσουν μια ανάσα στους παίκτες που πηγαίνουν στο Λύκειο, τα καταστήματα Κάισσα εντείνουν τη διοργάνωση των εορταστικών εκδηλώσεων. Τον Δεκέμβριο θα διεξαχθούν συνολικά περισσότερα από 60 τουρνουά Magic (εκτός, φυσικά, από αυτά του Games Fair), καθώς και δεκάδες άλλα στα υπόλοιπα παιχνίδια. Επίσης, σε όλα τα καταστήματα λειτουργούν ομάδες εκμάθησης, όπου ο καθένας μπορεί να συμμετάσχει και να μάθει οποιοδήποτε παιχνίδι ώστε να δει εάν τον ενδιαφέρει. Αυτό είναι πολύ σημαντικό για το Dungeons & Dragons και το Magic, όπου πολύ γρήγορα μπορεί κανείς να κατανοήσει τα βασικά σημεία τους και να προχωρήσει γρήγορα στους κανόνες για έμπειρους παίκτες.

Η ΚΑΪΣΣΑ ΣΤΟ GRAND PRIX ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο Grand Prix που διοργανώνει το "PC Master" δεν θα μπορούσε να λείψει η Κάισσα. Ετσι, στο περίπτερό της θα μπορέσετε να γνωρίσετε το Dungeons & Dragons, το Magic, το Harry Potter, τον Αρχοντα των Δαχτυλιδιών, να παίξετε με εκπαιδευτές ή άλλους παίκτες, να συμμετάσχετε σε mini tournaments και να κερδίσετε όμορφα δώρα. Οι gamers από την Κάισσα θα διοργανώσουν και μικρά events με συμμετοχή του κοινού, για να γνωρίσουν όλοι τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας. Δίπλα, λοιπόν, στο Quake ρίξτε μια ματιά και στα επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία μπορεί να φαίνονται λιγότερο εντυπωσιακά, αλλά μόλις καθίσετε στο τραπέζι και βυθιστείτε στον μαγικό κόσμο της φαντασίας, δεν θα μπορέσετε να τα αποχωριστείτε!

PC

Πρόγραμμα Games Fair 2001

Σάββατο 15 Δεκεμβρίου
- Pokemon League Masters 10:30 - 2:30
- L5R tournament 11:00 - 4:00
- "Strongholds aflame" D&D mass battle 1:30 - 3:15
- Dungeons & Dragons tournament 3:30 - 9:00
- Warlords tournament 5:00 - 9:00
- FNM Stars 4:00 - 9:00
- Magic type II 4:00 - 9:00

Κυριακή 16 Δεκεμβρίου
- Chain Mail Clash of Heroes 11:00 - 3:00
- Pokemon tournament 11:00
- D&D RPGA tournament 3:00 - 8:00
- Magic Teams Competition 4:00 - 9:00
- L5R Teams 12:00 - 4:00
- Magic type II 5:00 - 9:00

Special events
- Magic PTQ Ozaka 10:00 - 3:00

Dungeons & Dragons Trivia Game!
- Magic: The Gathering
  Ο νέος είναι ωραίος, αλλά ο παλιός είναι αλλιώς!
- Magic - Pokemon
  Βρες το - πάρ' το!
- L5R και Mage Knights Rolling Thunder
- Επιδείξεις Lord of the Rings, Μυστρά, Χαμένων Πολιτειών και άλλων επιτραπέζιων
- Επιδείξεις Chain Mail, Mage Knights
- Role Playing για αρχάριους στον κόσμο του Τόλκιν
- Επίδειξη Magic, Pokemon, Χάρι Πότερ, Warlords

Εκτός από αυτά, θα διοργανωθούν και πολλά άλλα παιχνίδια από τους ίδιους τους συμμετέχοντες.
Γενική είσοδος 1.500 δρχ. για 2 ημέρες.
Είσοδος δωρεάν για νέους παίκτες.

LORD OF THE RINGS CARD GAME

Οι κάρτες του Αρχοντα

Το "Lord Of The Rings" θα είναι το classic "Star Wars" της νέας γενιάς και εύχομαι να μην πέσω έξω. Εχουμε την τιμή, λοιπόν, να σας παρουσιάσουμε το Official Trading Card Game, που είναι βασισμένο στην ταινία "Lord Of The Rings" και ως artwork έχει αυθεντικές φωτογραφίες από την ταινία!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Η εταιρεία πίσω από αυτό το ιστορικό εγχείρημα είναι η διάσημη Decipher, η οποία έχει μεγάλη εμπειρία στο χώρο των card games που βασίζονται σε ταινίες. Οι πιο διάσημες επιτυχίες της είναι τα card games Star Wars, Jedi Knight, Young Jedi και Star Trek! Ιδίως το Star Wars σημειώνει μεγάλη επιτυχία στην παγκόσμια αγορά με φανατικό κοινό ανά τον κόσμο. Η Decipher κατάφερε να εξασφαλίσει τα αποκλειστικά δικαιώματα δημιουργίας του παιχνιδιού με κάρτες, το οποίο θα είναι βασισμένο στην ταινία αλλά και τον κόσμο του Lord Of The Rings. Οι κανόνες του παιχνιδιού, τα ονόματα των καρτών ακόμα και ο τρόπος που παίζεται είναι βασισμένα στον κόσμο του Lord Of The Rings όπως ξετυλίγεται στα αντίστοιχα βιβλία. Οι εικόνες που υπάρχουν σε κάθε κάρτα είναι φωτογραφίες από την ταινία ή από σκηνές της που έχουν κοπεί και δεν θα τις δούμε ποτέ. Οσοι είστε συνηθισμένοι στα σχεδιασμένα με το χέρι artworks καρτών (όπως στο Magic: The Gathering) δεν θα απογοητευτείτε, γιατί η ποιότητα και οι επιλεγμένες σκηνές που αποτελούν το artwork των καρτών είναι πολύ αξιόλογες και σε ορισμένες κάρτες θα νομίζετε ότι πρόκειται για εικόνες σχεδιασμένες με το χέρι.

Πάμε, τώρα, να δούμε πώς παίζεται το παιχνίδι, δηλαδή μια περίληψη των κανόνων. Καταρχήν, στις παρτίδες του παιχνιδιού μπορούν να συμμετάσχουν πάνω από δύο άτομα (κατ' ελάχιστον δύο). Σκοπός κάθε παίκτη είναι να οδηγήσει τη συντροφιά του Δαχτυλιδιού στο τέλος της περιπέτειας. Ετσι, λοιπόν, κάθε παίκτης έχει τη δική του συντροφιά και προσπαθεί να ολοκληρώσει την περιπέτεια. Παράλληλα, στις κάρτες σας περιέχονται και Shadow κάρτες, δηλαδή κακοί, τους οποίους μπορείτε να εξαπολύσετε προκειμένου να επιτεθούν και να καθυστερήσουν τη συντροφιά του αντίπαλου παίκτη, ενώ όταν είναι η σειρά σας, οι αντίπαλοι σας επιτίθενται με κάρτες Shadow, εμποδίζοντας τη δική σας συντροφιά από το να φτάσει στον τελικό στόχο της. Μεγάλη σημασία στη στρατηγική διαμόρφωση κάθε παρτίδας έχει το γεγονός ότι όσο καλύτερες κάρτες βάζετε στο παιχνίδι τόσο μεγαλύτερη δυνατότητα δίνεται στους αντιπάλους σας να εξαπολύσουν ισχυρότερες Shadow κάρτες εναντίον σας (λειτουργεί μέσω της Twilight Pool). Οι κανόνες είναι πολύ απλοί στην κατανόηση, αλλά επιτρέπουν μεγάλη ευελιξία στη στρατηγική διάρθρωση και ποικιλία στη διαμόρφωση του Deck σας. Προκειμένου να κάνει την κατανόηση του παιχνιδιού πιο εύκολη, το Fantasy Shop μετέφρασε για εσάς τους κανόνες του παιχνιδιού από τα αγγλικά (το manual θα διανέμεται δωρεάν και θα μπορείτε να το βρείτε στο site της Decipher και του Fantasy Shop). Για τους συλλέκτες να αναφέρω ότι το σύνολο των καρτών του πρώτου expansion είναι 365 (121 rare, 121 uncommon, 121 common συν 2 premium κάρτες που βρίσκονται στα Starter Decks), ενώ τον Μάρτιο αναμένεται το δεύτερο. Περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι μπορείτε να διαβάσετε στη σελίδα http://www.decipher.com/lordoftherings ή σε οποιοδήποτε Fantasy Shop. Η τιμή του Starter Deck είναι 5.112 δρχ., διατίθεται σε δύο εκδόσεις (Aragorn και Gandalf) και το κουτί περιλαμβάνει 63 κάρτες. Η τιμή του booster είναι 1.600 δρχ. και περιλαμβάνει 11 κάρτες. Ενα παιχνίδι που συνιστώ ανεπιφύλακτα στους πάντες! Εύγε Decipher!



Ο συναρπαστικός κόσμος των...

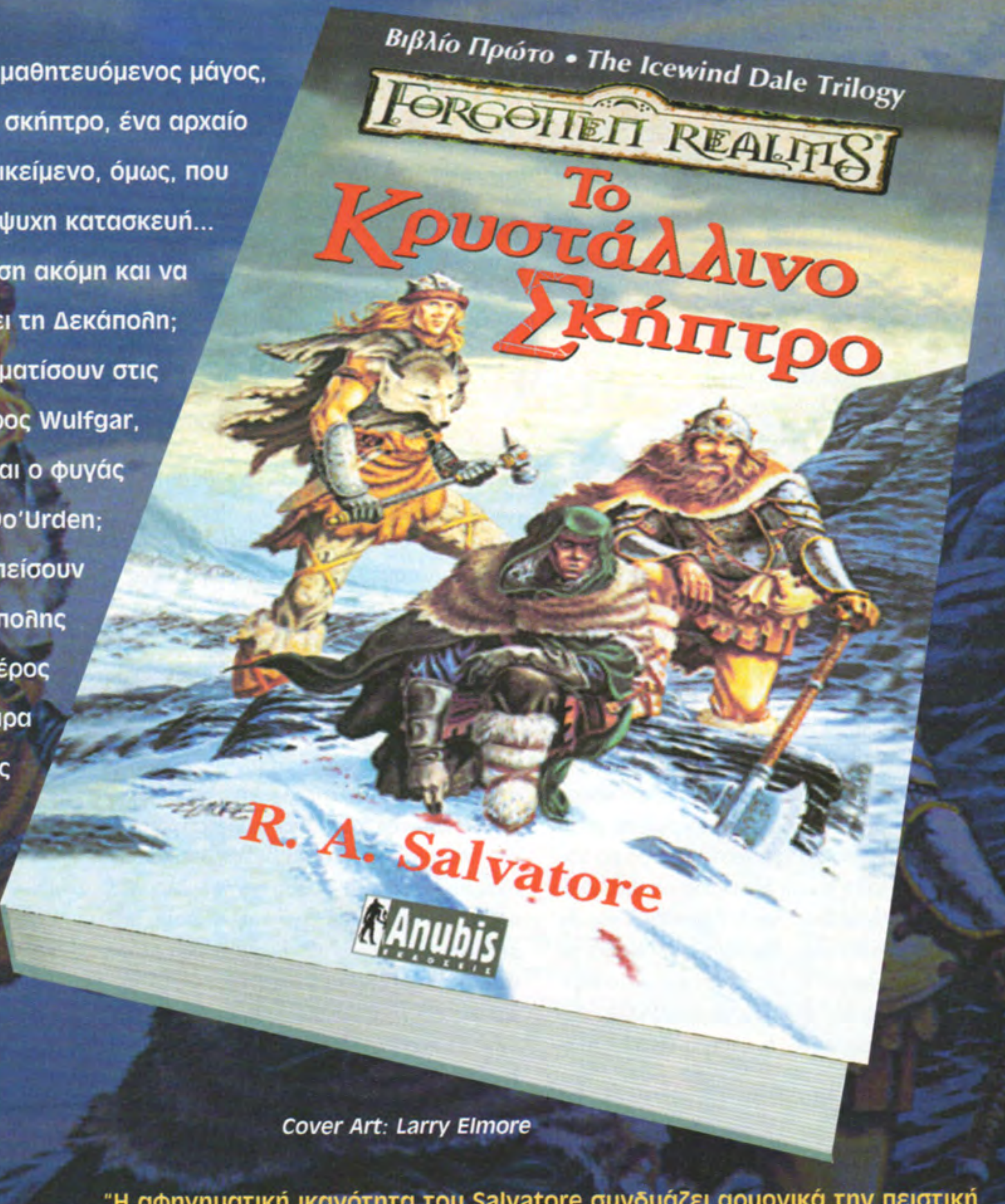
FORGOTTEN REALMS®

...τώρα και στα ελληνικά!

Το 1ο βιβλίο της τριλογίας

THE ICEWIND DALE TRILOGY

Ο Akar Kessel, ένας άβουλος μαθητευόμενος μάγος, ανακαλύπτει το κρυστάλλινο σκήπτρο, ένα αρχαίο μαγικό αντικείμενο. Ένα αντικείμενο, όμως, που είναι άραγε μια απλή άψυχη κατασκευή... ή μήπως είναι σε θέση ακόμη και να καταστρέψει τη Δεκάπολη; Και τι ρόλο θα διαδραματίσουν στις εξελίξεις ο νεαρός βάρβαρος Wulfgar, ο παράξενος νάνος Bruenor και ο φυγάς dark elf Drizzt Do'Urden; Θα καταφέρουν άραγε να πείσουν τους ανθρώπους της Δεκάπολης να αφήσουν κατά μέρος τις διαφορές τους έγκαιρα ώστε να αποκρούσουν τις δυνάμεις του Κρυστάλλινου Σκήπτρου;



Cover Art: Larry Elmore

OFFICIAL Wizards OF THE COAST LICENSED PRODUCT

"Η αφηγηματική ικανότητα του Salvatore συνδυάζει αρμονικά την πειστική λεπτομέρεια με τη γρήγορη ανάπτυξη της δράσης και την ένταση, πλάθοντας χαρακτήρες που αιχμαλωτίζουν τη φαντασία του αναγνώστη."
DRAGON® Magazine

Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.:01-3801487, fax: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

LORD OF THE RINGS STRATEGY BATTLE GAME

Μάχες με την ευλογία του Tolkien

Στον αντίποδα του Trading card game, σας παρουσιάζουμε το νέο παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες που βασίζεται στο Lord Of The Rings. Η δημιουργός εταιρεία για το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι η "γκουρού" στο χώρο Games Workshop, της οποίας "παιδιά" είναι τα κορυφαία παιχνίδια στρατηγικής με μινιατούρες WarHammer Fantasy και WarHammer 40K.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Οπως παρατηρήσατε, σε αυτό το τεύχος αφιερώσαμε δύο σελίδες για την παρουσίαση των δύο νέων παιχνιδιών, που βασίζονται στη νέα ταινία "Lord Of The Rings". Δυστυχώς, όμως, οι δύο αυτές σελίδες δεν είναι αρκετές για να περιγράψουν και να μεταφέρουν το βάθος και την πώρωση αυτών των παιχνιδιών. Ηδη αναφερθήκαμε στο Trading card game που δημιούργησε η Decipher, η οποία θα κυκλοφορήσει και role playing game που θα βασίζεται στον κόσμο του Lord Of The Rings. Συγκεκριμένα, μέσα στον Δεκέμβριο θα εμφανιστεί στα ράφια του Fantasy Shop η πρώτη περιπέτεια για τον Αρχοντα των Δαχτυλιδιών Pen & Paper RPG που θα ονομάζεται Through The Mines Of Moria, με fast play rules για όσους δεν αντέχουν να περιμένουν μέχρι τον Φεβρουάριο του 2002, οπότε θα κυκλοφορήσει η επίσημη σειρά προϊόντων [D&D vs Αρχοντα, Me Like This :)]. Card game και miniature υπάρχουν, RPG ετοιμάζεται, παιχνίδι για Xbox ετοιμάζεται... Νομίζω ότι θα μπορούσαμε κάλλιστα να ονομάσουμε το φαινόμενο ως "η επιδημία του Αρχοντα"!



Το Lord Of The Rings Strategy Battle Game είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες της Games WorkShop (WarHammer 40K, WarHammer Fantasy). Η εμπειρία της εταιρείας στο χώρο των μινιατούρων οδήγησε στη δημιουργία ακλόνητων και πλήρως κατανοητών κανόνων, καθώς και τρομερών μινιατούρων (ποιοτικά). Επίσης, το βιβλίο απευθύνεται τόσο σε "πωρωμένους" όσο και σε "χαλαρούς" παίκτες. Εάν δεν είστε ιδιαίτερα μανιώδεις, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τους απλούς κανόνες και οι στρατοί σας να χωρίζονται απλώς στους καλούς και τους κακούς. Εάν, τώρα, ανήκετε στην κατηγορία των πωρωμένων, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους advanced rules, ενώ υπάρχουν αρκετοί στρατοί για να διαλέξετε και να ξεκινήσετε τη συλλογή σας. (Οι στρατοί των καλών αποτελούνται από: Elves, Men, Hobbits και Dwarves, ενώ οι κακοί από: Orcs, Uruk-Hai και Goblins). Επίσης, υπάρχουν και 8 έτοιμα scenarios για να παίξετε, σταδιακά αυξανόμενης δυσκολίας (ο ένας παίκτης αναλαμβάνει τους κακούς και ο άλλος τους καλούς). Το βασικό κουτί περιλαμβάνει το βιβλίο κανόνων, 48 πλαστικές φιγούρες (16 Elves, 8 Men Of Gondor, 24 Moria Goblins), ζάρια και ένα κατεστραμμένο κτήριο για σκηνικό.

Να σας υπενθυμίσω το φοβερό fair του Fantasy Shop, όπου είστε όλοι προσκεκλημένοι τόσο για να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια (D&D, Vampire, Warhammer κ.λπ.) όσο και για να έρθετε σε επαφή και γνωριμία με τα νέα παιχνίδια του Lord Of The Rings, τα οποία είδαμε στο παρόν τεύχος! Πριν να κλείσουμε, να αναφέρουμε ότι το Fantasy Shop σας προσκαλεί να δείτε μαζί του τον "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών". Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να προπληρώσουν το εισιτήριό τους, εξασφαλίζοντας έτσι θέση για την πρώτη προβολή της ταινίας, που θα την απολαύσετε μαζί με την παρέα του Fantasy Shop.

Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2001

- **Σάββατο 1/12:** Fantasy Games Fair στο ξενοδοχείο "Αμαλία".
- **Κυριακή 2/12:** Fantasy Games Fair στο ξενοδοχείο "Αμαλία".
- **Σάββατο και Κυριακή 8 & 9/12:** Τουρνουά WarHammer Fantasy.
- **Σάββατο και Κυριακή 15&16/12:** Τουρνουά WarHammer 40K.
- **Κυριακή 16/12:** Τουρνουά Magic, Type 1.

Η χρονιά θα κλείσει με μια έκπληξη: Στις 27 Δεκεμβρίου, ημέρα Πέμπτη, θα διεξαχθεί στο Fantasy Shop το πρώτο Sanctioned Tournament του TCG Lord Of The Rings με πολλά δώρα για όλους και για το νικητή ένα αυθεντικό δαχτυλίδι 10 καρατιών επιχρυσωμένο και χαραγμένο με τα runes του One Ring (to rule them ALL)!

- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games στο LORD OF THE RINGS Card Game.
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** STAR WARS Card Game Night.
- **Κάθε Παρασκευή:** Live role playing VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ.
- **Κάθε Σάββατο:** Free επίδειξη RPG Vampire-Mage-Exalted.

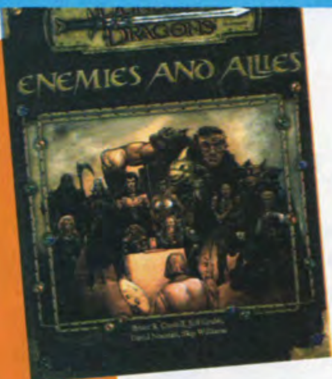
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΧΑΜΕΝΕΣ ΠΟΛΙΤΕΙΕΣ



Για εσάς τους τολμηρούς, που σας αρέσει η περιπέτεια, υπάρχουν πολλές χαμένες και ερειπωμένες πόλεις για να ανακαλύψετε και να εξερευνήσετε. Η εξερεύνηση μπορεί να σας φέρει στα Ιμαλάια, στα δάση του Αμαζονίου, στη συνεχώς κινούμενη άμμο της ερήμου, σε αρχαία ηφαίστεια, ακόμα και στο Βασίλειο του Ποσειδώνα. Φυσικά, λόγω των περιορισμένων οικονομικών πόρων, δεν είναι δυνατόν να πάει κανείς παντού. Οι παίκτες θα πρέπει να επιλέξουν ποιες αποστολές θα αναλάβουν και ποιες θα αφήσουν σε άλλους. Οσοι και όσες διαθέτετε υψηλή αυτοπεποίθηση μπορείτε να επενδύσετε παραπάνω: Ετσι, αυξάνετε τις ανταμοιβές εάν πετύχετε, αλλά ρισκάρετε περισσότερα σε περίπτωση που η αποστολή αποτύχει. Ο παίκτης ο οποίος βρίσκει την κατάλληλη ισορροπία θα έχει και επιτυχημένες αποστολές. Για 2 παίκτες, ηλικίας 10+. Χρόνος παιχνιδιού: 20-40 λεπτά. Το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.

Ενα προϊόν της Κάισσα. | 4.990 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα

DUNGEONS & DRAGONS ROLE PLAYING GAME: ENEMIES & ALLIES



Αυτή η συλλογή με σατανικούς κακούς και πανίσχυρους φίλους δίνει νέα πνοή στο παιχνίδι Dungeons & Dragons. Το βιβλίο περιέχει: Στατιστικά για δυνατούς και ασυνήθιστους non player characters που ο DM μπορεί να βάλει στο campaign του. Ετοιμους για το παιχνίδι φρουρούς, κακοποιούς και άλλους χαρακτήρες που μπορεί να συναντήσουν οι παίκτες στις πόλεις, στα μπουντρούμια ή όπου αλλού τους οδηγήσει η περιπέτεια. Αναλυτικές περιγραφές των D&D χαρακτήρων από το player's handbook, αυτών που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές για να δοκιμάσουν νέα τέρατα και περιπέτειες.

Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. | 6.000 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα

POKEMON TRADING CARD GAME: NEO 3 REVELATION



Από τα υπόγεια ενός κατεστραμμένου πύργου εμφανίζονται τρία αρχαία και πανίσχυρα Pokemon. Το ταξίδι συνεχίζεται με την αποκάλυψη αυτών των θρυλικών Pokemon. Το Neo 3 Revelation έχει 64 νέες κάρτες με Pokemon που εμφανίζονται για πρώτη φορά σε αυτό το σετ, όπως το Ho-oh, Entei και το Raikou. Από τις 64 κάρτες της νέας συλλογής οι 27 είναι ολογραφικές (ονομάζονται και μεταλλικές), από τις οποίες οι 14 είναι σπάνιες. Υπάρχει και ένα μυστικό στο παιχνίδι, δύο μοναδικές κάρτες μυστηρίου που κανείς δεν αποκαλύπτει τι κάνουν στο παιχνίδι! Κάθε booster περιέχει 11 τυχαίες κάρτες.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. | 1.500 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα

CHAINMAIL STARTER



Το Dungeons & Dragons Chainmail είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες βασισμένο στο σύστημα D20, το πιο διαδεδομένο RPG σύστημα στον κόσμο. Το Starter Set έχει όλα όσα χρειάζονται δύο παίκτες για να ξεκινήσουν να παίζουν. Αναλυτικά περιέχει: ένα βιβλίο με τους κανόνες, ένα βιβλιαράκι με περιγραφές των μοντέλων, 8 μινιατούρες (4 Thalos - Human Paladin, Gnome Infiltrator, Human Glaiver και Human Marine - και 4 Naresh - Demonic Gnoll Adept, Abyssal Maw, Gnoll Trooper και Hyena), 2 starter sheets (1 Thalos και 1 Naresh), 1 εικοσάπλευρο ζάρι, 4 κάρτες terrain, κάρτες μοντέλων, punch-out counters. Οι οδηγίες είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. | 13.500 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα

D&D FORGOTTEN REALMS: LORDS OF DARKNESS



Σατανικές μυστικές ομάδες δολοπλοκούν στις σκιές, ενώ αδυσώπητοι στρατοί συγκεντρώνονται για πόλεμο. Εξερευνήστε τους μυστικούς τρόπους λειτουργίας ομάδων όπως των Red Wizards και των Zhentarim. Ανακαλύψτε τους καινούριους εχθρούς των Realms, όπως τους Shades και People of the Black Blood. Με λεπτομερείς περιγραφές κάθε σημαντικού κακού, μυστικών αρχηγείων και πολλών άλλων, ο οδηγός καλύπτει όλα όσα ο Dungeon Master χρειάζεται για να συνωμοτήσει εναντίον των ηρώων των Forgotten Realms. Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master, θα χρειαστεί το player's handbook, το Dungeon master's guide, το Monster manual και το Forgotten Realms Campaign Setting. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

13.200 δρχ. **Διατίθεται από την Κάισσα** *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

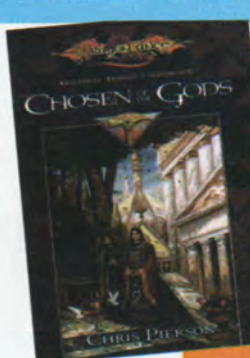
D20 ROLE PLAYING GAME: WHEEL OF TIME



Καθώς η Τρίτη Εποχή ξετυλίγεται, οι ιστορίες πολλών ηρώων θα υφανθούν στο Μεγάλο Σχέδιο. Ενώ αυτές οι ιστορίες δεν έχουν γραφτεί ακόμα, ο ρόλος σας σε αυτές είναι ολοφάνερος. Είτε είστε μία Maiden of the Spear ή ένας Hunter of Horn, ένας Aes Sedai ή ένας Asha'man, είναι το πεπρωμένο σας να ενωθείτε στον αγώνα εναντίον των Trollocs, των Darkfriends, των Forsaken, και των αμέτρητων άλλων κακών που αποκαλύπτονται από το γύρισμα του τροχού. Από τον Ωκεανό Aryth έως το Aiel Waste, όλη η σειρά του Wheel of Time περιγράφεται σε ένα ολοκληρωμένο και ανεξάρτητο παιχνίδι που χρησιμοποιεί το σύστημα D20 και είναι εγκεκριμένο από το Robert Jordan. Αυτό το βιβλίο περιέχει στατιστικά για όλους τους βασικούς χαρακτήρες, ένα μοναδικό σύστημα για την One Power, feats, prestige classes και οτιδήποτε άλλο χρειάζεστε για να κάνετε τα οράματά σας πραγματικότητα στον επικό κόσμο φαντασίας του Robert Jordan. Πάρτε τη θέση σας στο θρύλο που δεν έχει ακόμα ειπωθεί. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

16.000 δρχ. **Διατίθεται από την Κάισσα** *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

CHOSEN OF THE GODS: THE KINGPRIEST



Οι Kingpriests βασιλεύουν για αιώνες στο όνομα του Paladine, του υπέρτατου θεού του καλού. Ενας κίνδυνος, όμως, κρύβεται στην "καρδιά" της αυτοκρατορίας. Ο Kingpriest έχει προβλέψει το θάνατό του και σκοτεινές δυνάμεις συγκλίνουν στο Ναό, προσπαθώντας να ελέγξουν το θρόνο.

Ακολουθώντας ένα προφητικό όνειρο, ο μεγάλος ιερέας του Paladine αναζητεί έναν θαυματοποιό, αυτόν που θα οδηγήσει το θρίαμβο του φωτός εναντίον του σκοταδιού: τον Lightbringer, τον αληθινό εκλεκτό των θεών. Αυτό είναι το πρώτο μέρος της τριλογίας Kingpriest στο φανταστικό κόσμο του Dragonlance. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

2.800 δρχ. **Διατίθεται από την Κάισσα** *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

THE LION



Ενας δαίμονας κάθεται στο Σμαραγδένιο Θρόνο. Οι Οικογένειες πολεμούν η μία την άλλη και τα τέρατα των Shadowlands πολεμούν με όλους. Αν κάποιος δεν ενώσει τις φράξιες, σύντομα η αυτοκρατορία είναι καταδικασμένη. Επιτέλους, ο καιρός έφτασε για να μπει στον πόλεμο και η πανίσχυρη Οικογένεια του Λιονταριού, η οποία μπαίνει όμως διχασμένη. Δύο ισχυροί samurai παλεύουν για τον έλεγχο της Οικογένειας και στο τέλος της διαμάχης τους βρίσκεται το υπέρτατο βραβείο: το μέλλον του Rokugan. Αυτή είναι η έβδομη νουβέλα της σειράς Clan Wars στον κόσμο του Legend of the Five Rings. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

2.800 δρχ. **Διατίθεται από την Κάισσα** *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

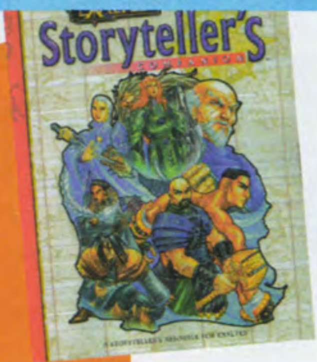
CREATURE COLLECTION II



Η δεύτερη συνέχεια του Creature Collection είναι εδώ. Η Sword & Sorcery για ακόμα μία φορά μεγαλούργησε. Στο βιβλίο αυτό θα βρείτε 250 νέα τέρατα, τα οποία μπορείτε να κάνετε test drive στους παίκτες σας! Εάν έχετε και τα δύο βιβλία της σειράς, πιστεύουμε ότι θα είστε πλήρεις ως DM και θα έχετε νέες εκπλήξεις για τους παίκτες σας, τουλάχιστον για τα επόμενο δύο χρόνια. Κάθε τέρας συνοδεύεται από το δικό του εντυπωσιακό σκίτσο. Υπάρχει τεράστια ποικιλία από τέρατα για όλα τα Challenge Ratings, έτσι ώστε να μη μείνει κανένας παραπονεμένος!

Ενα προϊόν της Sword & Sorcery. | 10.000 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

EXALTED STORYTELLER'S COMPANION



Η λαίλαπα που ακούει στο όνομα Exalted ξέσπασε και θα αποτεφρώσει τα πάντα στο πέρασμά της! Επειτα από το βασικό βιβλίο κανόνων, έρχεται το δεξί χέρι κάθε αφηγητή, το Exalted Storytellers's Companion. Πρόκειται για μια πολύτιμη πηγή γνώσης που έρχεται να συμπληρώσει το βασικό βιβλίο των κανόνων. Το Exalted Storytellers's Companion συνεχίζει εκεί όπου το rulebook των Antagonist σταμάτησε. Νέα μαγικά αντικείμενα και wondrous items, λεπτομερής ανάλυση της κοινωνίας και των δυνάμεων των Dragon-Blooded, περισσότερες πληροφορίες για τους Celestial Exalted και άλλες πολλές πληροφορίες χρησιμότατες για τον αφηγητή του Exalted.

Ενα προϊόν της White Wolf. | 6.400 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

SCARRED LANDS



Οταν οι Θεοί και οι Τιτάνες πολέμησαν μεταξύ τους, μαζί τους παρατάχτηκαν αμέτρητα πλάσματα που οι ίδιοι είχαν δημιουργήσει. Τα τερατόμορφα πλάσματα, γεννήματα των Τιτάνων, πολέμησαν ενάντια σε Elves, Dwarves και Humans και άλλες φυλές. Τώρα, 150 χρόνια μετά τον πόλεμο και την ήττα των Τιτάνων, η Γη ακόμα φέρει τις ουλές που άφησαν οι ατελείωτες μάχες. Αμέτρητα νέα τέρατα, ξεχασμένοι πολιτισμοί που λησμονήθηκαν από τους πολέμους, μυστηριώδη κτήρια και δαιδαλώδη μπουντρούμια. Αυτός είναι ο κόσμος του Scarred Lands, του νέου Campaign Setting με την υπογραφή της Sword & Sorcery.

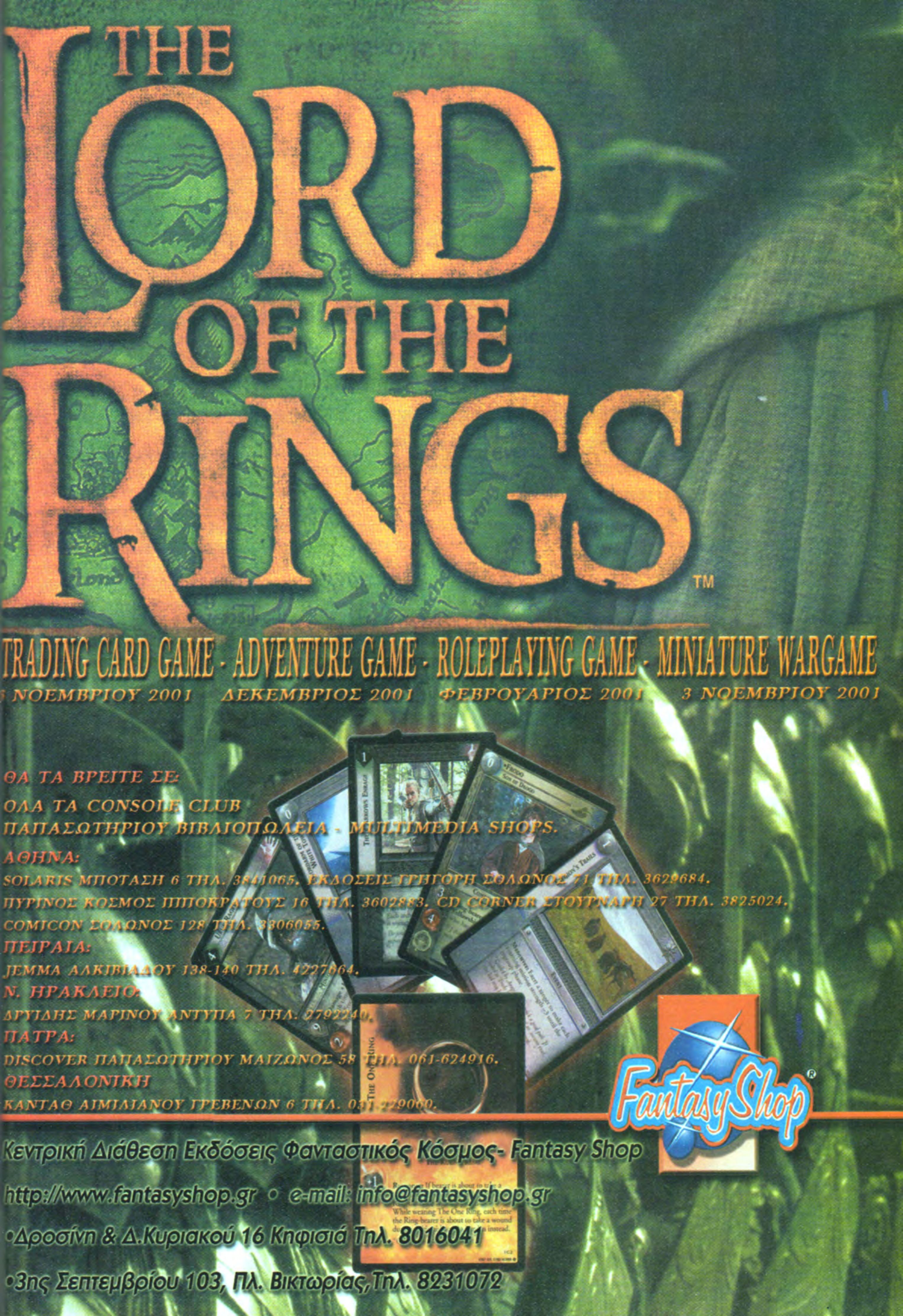
Ενα προϊόν της Sword & Sorcery. | 3.600 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

GILDED CAGE



Ποιοι είναι αυτοί που κυριαρχούν στις πόλεις, ποιοι είναι αυτοί που κινούν τα νήματα; Μα, φυσικά, οι Kindred. Η απόλυτη εξουσία σε κάθε πόλη, που διοικεί με τη δύναμη του αίματος. Η κυριαρχία τους είναι δομημένη στις πλάτες των θνητών, των οποίων το αίμα αντλούν καθημερινά. Η νύχτα ανήκει σε όποιον κατορθώσει να πάρει τα περισσότερα από αυτήν... και οι κυρίαρχοί της είναι οι Kindred. Το Gilded Cage ενισχύει ακόμα περισσότερο το role playing του Vampire, προσθέτοντας στρατηγικές και μεθόδους για να αυξήσετε την προσωπική επιρροή σας! Ακόμα θα βρείτε διάφορα tips & tricks που μπορείτε να εφαρμόσετε για να κερδίσετε περισσότερη δύναμη... Ηρθε ο καιρός να ανοίξετε τα φτερά σας και να αποδείξετε ποιοι πραγματικά είστε!

Ενα προϊόν της White Wolf. | 6.400 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop


THE LORD OF THE RINGS™
TRADING CARD GAME - ADVENTURE GAME - ROLEPLAYING GAME - MINIATURE WARGAME
NOEMBPIOY 2001 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2001 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001 3 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ 2001
ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΕ:
ΟΛΑ ΤΑ CONSOLE CLUB
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ - MULTIMEDIA SHOPS.
ΑΘΗΝΑ:
SOLARIS ΜΠΟΤΑΣΗ 6 ΤΗΛ. 3841065. ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΡΗΓΟΡΗ ΣΟΛΩΝΟΣ 71 ΤΗΛ. 3629684.
ΠΥΡΙΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 16 ΤΗΛ. 3602883. CD CORNER ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27 ΤΗΛ. 3825024.
COMICON ΣΟΛΩΝΟΣ 128 ΤΗΛ. 3306055.
ΠΕΙΡΑΙΑ:
JEMMA ΑΛΚΙΒΙΑΔΟΥ 138-140 ΤΗΛ. 4227664.
Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ:
ΔΡΥΙΔΗΣ ΜΑΡΙΝΟΥ ΑΝΤΥΠΑ 7 ΤΗΛ. 2792240.
ΠΑΤΡΑ:
DISCOVER ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΜΑΙΖΩΝΟΣ 58 ΤΗΛ. 061-624916.
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΚΑΝΤΑΘ ΑΙΜΙΛΙΑΝΟΥ ΓΡΕΒΕΝΩΝ 6 ΤΗΛ. 031-229060.
Fantasy Shop®
Κεντρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop
http://www.fantasyshop.gr • e-mail: info@fantasyshop.gr
•Δροσίνη & Δ.Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041
•3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας,Τηλ. 8231072

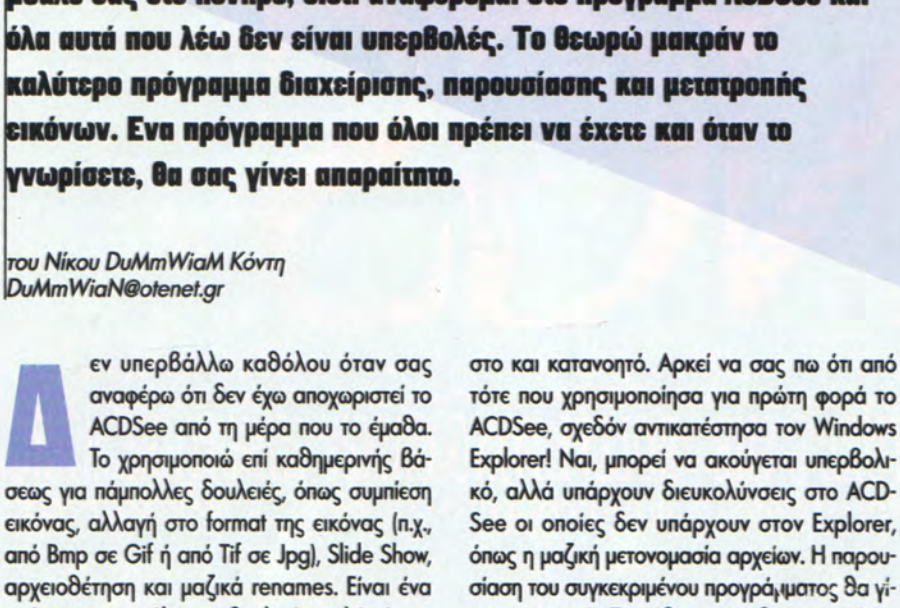
ACDSEE

Κορυφαίο πρόγραμμα διαχείρισης αρχείων εικόνων

"Πέρασαν δυόμισι χρόνια από τη μέρα που πρωτογνωριστήκαμε και από τότε δεν έχουμε χωρίσει ποτέ. Δεν έχει περάσει μέρα που να μη με καλύπτει και να μη με εξυπηρετεί..." Δεν πιστεύω να πήγε το μυαλό σας στο πονηρό, διότι αναφέρομαι στο πρόγραμμα ACDSee και όλα αυτά που λέω δεν είναι υπερβολές. Το θεωρώ μακράν το καλύτερο πρόγραμμα διαχείρισης, παρουσίασης και μετατροπής εικόνων. Ενα πρόγραμμα που όλοι πρέπει να έχετε και όταν το γνωρίσετε, θα σας γίνει απαραίτητο.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaN@otenet.gr

Δεν υπερβάλλω καθόλου όταν σας αναφέρω ότι δεν έχω αποχωριστεί το ACDSee από τη μέρα που το έμαθα. Το χρησιμοποιώ επί καθημερινής βάσεως για πάμπολλες δουλειές, όπως συμπίεση εικόνας, αλλαγή στο format της εικόνας (π.χ., από Bmp σε Gif ή από Tif σε Jpg), Slide Show, αρχειοθέτηση και μαζικά renames. Είναι ένα πρόγραμμα για όλες τις δουλειές, πολύ εύχρηστο και κατανοητό. Αρκεί να σας πω ότι από τότε που χρησιμοποίησα για πρώτη φορά το ACDSee, σχεδόν αντικατέστησα τον Windows Explorer! Ναι, μπορεί να ακούγεται υπερβολικό, αλλά υπάρχουν διευκολύνσεις στο ACDSee οι οποίες δεν υπάρχουν στον Explorer, όπως η μαζική μετονομασία αρχείων. Η παρουσίαση του συγκεκριμένου προγράμματος θα γίνει τμηματικά. Σε κάθε τμήμα θα περιγράφω μία συγκεκριμένη λειτουργία και όταν θα έχετε διαβάσει όλο το άρθρο, θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αβίαστα το πρόγραμμα ACDSee Classic. Πάρτε δίπλα σας ένα ποτηράκι καφέ και ξεκινήστε τη μελέτη.

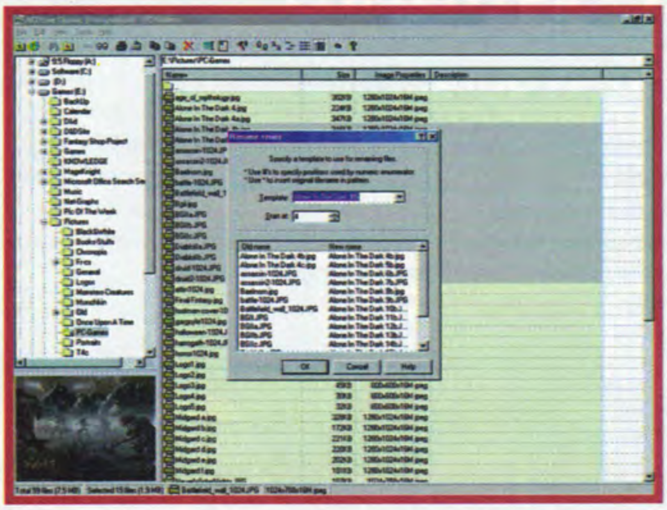


Στο View Mode, επάνω αριστερά στην Toolbar, υπάρχει η επιλογή για την έναρξη του Slide Show. Τις ρυθμίσεις του θα τις βρείτε στα Tools.

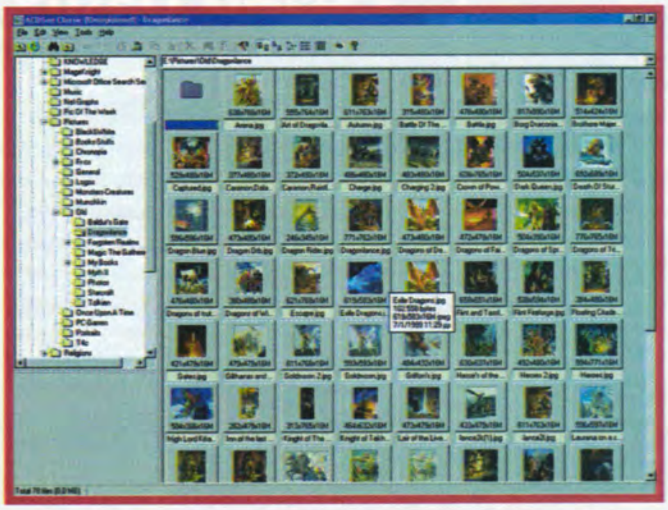
ΑΡΧΙΚΟ ΜΕΝΟΥ - ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

Φορτώνοντας για πρώτη φορά το ACDSee Classic, θα βρεθείτε σε ένα περιβάλλον που μοιάζει αρκετά με αυτό του Windows Explorer. Αριστερά υπάρχει ένα μικρό παράθυρο από όπου μπορείτε να κινηθείτε γρήγορα ανάμεσα σε σκληρούς και directories. Δίπλα ακριβώς υπάρχει ένα μεγαλύτερο παράθυρο που καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, όπου αναφέρονται τα περιεχόμενα κάθε directory. Από αυτό μπορείτε να μεταβείτε από directory σε directory, αλλά το αριστερό παράθυρο είναι πιο πρακτικό.

Κάτω από το αριστερό παράθυρο βρίσκεται ένας μικρός άδειος χώρος (του οποίου το μέγεθος μπορείτε να αυξήσετε ή να μειώσετε, με τα αντιστρόφως ανάλογα αποτελέσματα στα άλλα δύο παράθυρα), ο οποίος λειτουργεί ως χώρος preview για αρχεία εικόνων, ό,τι είδους formats και να είναι αυτά. Επάνω από όλα αυτά τα παράθυρα υπάρχει η Toolbar με διάφορες λειτουργίες, τις οποίες μπορείτε να δείτε περνώντας το mouse από πάνω. Κάνοντας κλικ στην επιλογή View, ενεργοποιείτε τις επιλογές Show Hidden Files για να βλέπετε κρυμμένα αρχεία και Hide non Images, όπου θα εμφανίζονται στο μεγάλο παράθυρο εξερεύνησης των directories μόνο αρχεία εικόνων και τίποτε άλλο (δεν τη συνιστώ ως επιλογή). Από το μενού View, επίσης, υπάρχουν πέντε επιλογές για τον τρόπο παρουσίασης των αρχείων στο δεξί παράθυρο. Οι αντίστοιχες επιλογές υπάρχουν και στην Toolbar. Οι δύο πιο χρήσιμοι εξ αυτών τρόποι εμφάνισης είναι το Thumbnails, όπου βλέπετε ένα μικρό preview κάθε αρχείου μαζί με το όνομά του, και το Details, με αναλυτική περιγραφή κάθε αρχείου σε λίστα. Είτε με δεξί κλικ επάνω σε ένα αρχείο εικόνας είτε μέσω Toolbar η επιλογή Desktop Wallpaper θα βάλει την επιλεγμένη εικόνα στο desktop σας, γρήγορα και απλά. Ενώ έχετε επιλεγμένο ένα αρχείο και πατήσετε το πλήκτρο Enter (ή View από την Toolbar), θα δείτε την εικόνα σε κανο-



Ξεκινώντας να κάνουμε Rename Series μία ομάδα αρχείων, βάζουμε το επιθυμητό όνομα στο Template και μετά Start at 1, για να αριθμηθούν σωστά.



Η επιλογή View->Thumbnails σάς επιτρέπει τον ταχύτερο εντοπισμό της εικόνας που ψάχνετε ανάμεσα σε πολλές.

νικό μέγεθος. Τώρα πηγαίνετε στο View Mode του προγράμματος. Ενώ είστε σε αυτό το μενού που βλέπετε την εικόνα μεγάλη, πατώντας Page Down βλέπετε την επόμενη εικόνα (που είναι στο directory), ενώ με Page Up την προηγούμενη (εάν έχετε mouse με τρίτο κουμπί roller μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και αυτό). Τα πλήκτρα + και - κάνουν zoom in και zoom out αντίστοιχα, προκειμένου να δείτε σε πιο κοντινά ή μακρινά "πλάνα" μια εικόνα.

Υπάρχει πιθανότητα καθώς κάνετε View μια εικόνα, να είναι πολύ μεγάλη για το παράθυρο και να μη χωράει. Τότε μπορείτε είτε να κινηθείτε με τα βελάκια του πληκτρολογίου για να τη δείτε ολόκληρη, είτε να κάνετε zoom out, είτε να πάτε στα Options (από την Toolbar) και στο φάκελο Viewer να ενεργοποιήσετε την επιλογή Shrink to fit Window/Screen (αυτή η επιλογή είναι μόνιμη και κάθε φορά που επιλέγετε μεγαλύτερη εικόνα από αυτήν της ανάλυσης που έχετε, θα τη μικραίνει ώστε να τη βλέπετε ολόκληρη). Παραμένουμε στο Viewer και η επιλογή Rotate (με δεξί κλικ ή από το μενού Tools) σας επιτρέπει να περιστρέψετε την εικόνα προς όποια κατεύθυνση θέλετε και να την αφήσετε μόνιμα έτσι (αυτόματο Save αρχείου). Κλείνοντας, να αναφέρω τη δυνατότητα που έχετε να παράγετε ένα αρχείο txt, το οποίο θα περιέχει με αλφαβητική σειρά όλα τα περιεχόμενα του directory όπου βρίσκεστε, μέσω της εντολής Tools->Generate File Listing, αρκετά χρήσιμη επιλογή για να έχετε πλήρη κατάσταση των συλλογών σας, είτε αυτές είναι εικόνες είτε MP3!

SLIDE SHOW

Με το Slide Show σάς δίνεται η δυνατότητα να δείτε μία σειρά από εικόνες που βρίσκονται σε ένα συγκεκριμένο directory χωρίς να χρειάζεται να επεμβαίνετε καθόλου, αφού ο υπολογιστής σάς δείχνει τις εικόνες τη μία μετά την άλλη. Αρχικά, να δούμε πώς ενεργοποιείται το Slide Show. Από το μενού Tools επιλέξτε Slide Show->Run ή όταν κάνετε View τις εικόνες στην Toolbar επιλέξτε το αντίστοιχο εικονίδιο το οποίο ξεκινάει το Slide Show σε ένα συγκεκριμένο directory. Στο Slide Show θα βρείτε και ορισμένες ρυθμίσεις. Ανοίξτε τα Options, είτε πατώντας Ctrl+O είτε από το μενού Tools->Options, και επιλέξτε το φάκελο Slide Show. Στην επιλογή Sequence επιλέγετε με ποια σειρά θα εμφανίζονται οι εικόνες, στη Forward να τις δείχνει τη μία μετά την άλλη, στη Reverse να τις δείχνει με αντίστροφη σειρά και στη Random να δείχνει τις εικόνες ανακατεμένες. Επίσης, στην επιλογή Delay και με τη χρήση της μπάρας επιλέγετε το χρονικό διάστημα που θα μεσολαβεί μεταξύ δύο εικόνων, δηλαδή πόσα δευτερόλεπτα θα κρατάει το πρόγραμμα στην οθόνη σας την εικόνα πριν να φορτώσει την επόμενη. Φροντίστε να έχετε εν ενεργεία τις επιλογές Read Ahead και Cash Behind, προκειμένου να έχετε πιο ομαλό Slide Show, διότι με αυτόν τον τρόπο το πρόγραμμα θα φροντίζει να φορτώνει τα αρχεία που θα παρουσιάσει αμέσως μετά όταν θα βλέπετε την παρούσα εικόνα.

CONVERT IMAGES

Η δυνατότητα να αλλάζετε το format μιας εικόνας είναι αρκετά χρήσιμη, ιδίως όταν θέλετε αυτή η εικόνα να καταλαμβάνει λιγότερο χώρο στο σκληρό δίσκο σας. Η λειτουργία αυτή είναι ακόμα πιο χρήσιμη εάν ασχολείστε με Web Graphics, όπου πρέπει να χρησιμοποιείτε όσο το δυνατόν λιγότερο μικρά αρχεία. Ως είθισται, κάνουμε Convert μια οποιοδήποτε format εικόνα σε jpg, αφού πρόκειται για την πλέον αναγνωρισμένη, εύχρηστη και χρησιμοποιημένη μορφή γραφικών, η οποία πετυχαίνει τρομερή συμπίεση. Επιλέξτε την εικόνα που θέλετε (ή επιλέξτε πολλές μαζί με drag του mouse), οποιουδήποτε format, και κάνετε δεξί κλικ. Επιλέξτε την εντολή Convert από το μενού που θα εμφανιστεί και εν συνεχεία κάνετε κλικ στο format που θέλετε να τη μετατρέψετε (σας συνιστώ jpg). Ενεργοποιώντας το Remove/Replace Original, το νέο format που θα κάνετε θα αντικαταστήσει το παλιό. Από τα Options, μπορείτε να ρυθμίσετε εάν θέλετε να δοθεί βάρος στη συμπίεση καθώς και την ποιότητα μέσω της μπάρας που υπάρχει. Αφού επιλέξετε όλες τις ρυθμίσεις σας, τότε πατάτε OK και γίνεται το Convert! Απλά πραγματάκια δηλαδή. Μπορεί αρχικά να μην πετυχαίνετε καλή ποιότητα ή να σας βγαίνουν λίγο μεγάλες οι Converted εικόνες, αλλά με τον καιρό θα μάθετε τις κατάλληλες ρυθμίσεις και οι εικόνες σας θα είναι μαγικές. Οταν ξεκινήσετε τα πειράματά σας, σας συνιστώ να μην κάνετε Remove/Replace Original την αρχική εικόνα, για την περίπτωση που η νέα, η Converted, είναι χάλια...

MASS RENAMES

Ας υποθέσουμε ότι έχετε μία σειρά αρχείων που θέλετε να αριθμήσετε με κάποιο συγκεκριμένο πρόθεμα. Παραδείγματος χάριν, έχετε 10 εικόνες από το NeverWinter Nights (στον ύπνο μου το βλέπω αυτό το παιχνίδι πια) με άσχετα μεταξύ τους ονόματα και θέλετε να τα αριθμήσετε και να τους βάλετε ένα συγκεκριμένο πρόθεμα. Τα επιλέγετε όλα μαζί, λοιπόν, κάνετε δεξί κλικ επάνω τους, επιλέγετε Rename Series και εμφανίζεται ένα παράξενο παράθυρο μπροστά σας. Στο Template πληκτρολογείτε το αρχικό πρόθεμα όλων των αρχείων και έπειτα

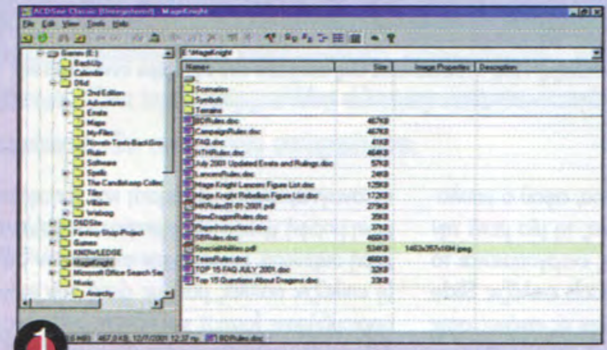
βάζετε το σύμβολο #, το οποίο αντιπροσωπεύει τον αριθμό που θα μπει στο τέλος του προθέματος. Εν συνεχεία στο Start At βάζετε τον αριθμό από τον οποίο θα ξεκινήσει η αρίθμηση των αρχείων, προφανώς το νούμερο ένα (1), ενώ από κάτω ακριβώς βλέπετε τα αποτελέσματα που θα έχει η μετατροπή. Οταν είστε έτοιμοι και σίγουροι, κάνετε κλικ στο ΟΚ. Απλό έτσι; Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε όλα τα αρχεία, δεν είναι απαραίτητο να είναι εικόνες. Μπορείτε να το κάνετε σε MP3, doc, HTML και ό,τι βάλει ο νους σας.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

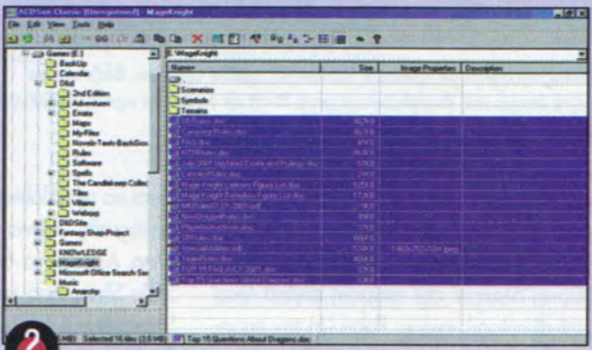
Αυτές ήταν μερικές από τις βασικότερες λειτουργίες του ACDsee Classic, του πιο απλού προγράμματος της σειράς ACDSee. Πρόσφατα, μάλιστα, κυκλοφόρησε η έκδοση 4,1 που είναι φοβερά εξελιγμένη αλλά shareware, άρα πρέπει κάποια στιγμή να την πληρώσετε. Αφού μάθετε καλά το ACDsee Classic, μπορείτε να προχωρήσετε και σε μεταγενέστερες εκδόσεις του προγράμματος, πιο ισχυρές και με περισσότερες επιλογές. Οπως πάντα, για ενδεχόμενες απορίες και προβλήματα, μπορείτε να μου στείλετε e-mail, στο οποίο ευχαρίστως θα απαντήσω. Σας παρακαλώ, όμως, να είστε σαφείς στα ερωτήματά σας, για να μπορέσω να σας απαντήσω γρήγορα και πλήρως.

PC

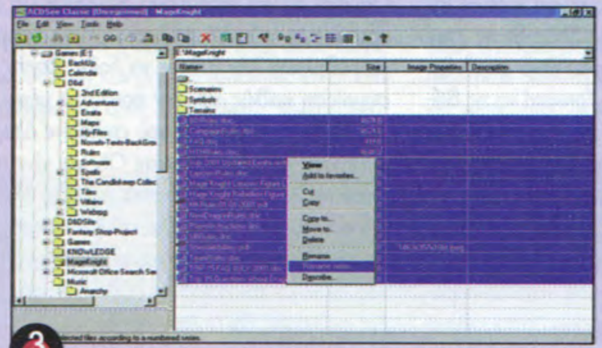
Μαζικές μετονομασίες αρχείων



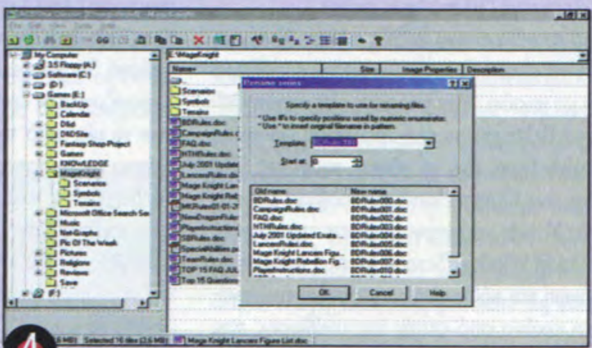
1 **Πηγαίνουμε στο directory όπου θέλουμε να κάνουμε τη μαζική μετονομασία. Υπενθυμίζω ότι δεν χρειάζεται τα αρχεία να είναι εικόνες, αλλά οποιαδήποτε αρχεία και σε οποιονδήποτε συνδυασμό.**



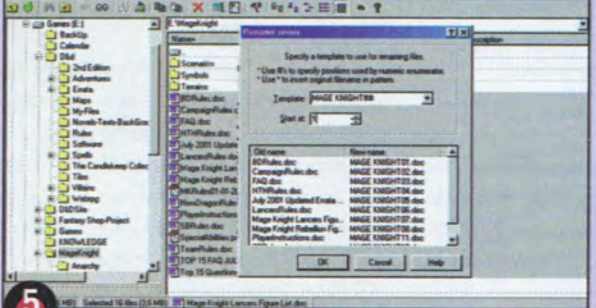
2 **Τα επιλέγουμε όλα είτε κάνοντας κλικ στο πρώτο -κρατώντας το Shift πατημένο- και κλικ στο τελευταίο είτε με drag του mouse.**



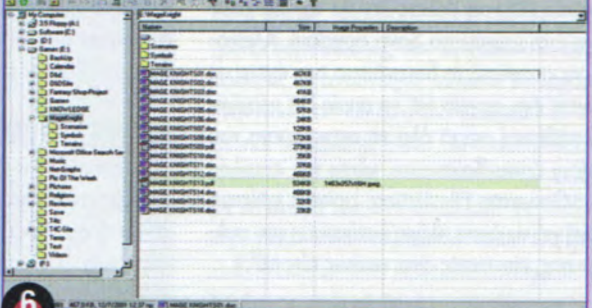
3 **Κάνετε δεξί κλικ στα επιλεγμένα αρχεία και επιλέγετε Rename Series. Η ίδια εργασία μπορεί να γίνει είτε πατώντας τα πλήκτρα Alt+R είτε από το μενού Tools.**



4 **Στο παράθυρο για τη μετονομασία των αρχείων υπάρχουν ορισμένες έτοιμες επιλογές στο Templates και στο Start At, τις οποίες σβήνουμε και γράφουμε τις δικές μας.**



5 **Βάζουμε το όνομα του αρχείου που θέλουμε και το σύμβολο #. Καλό είναι όταν κάνετε μετονομασία πολλών αρχείων να βάζετε δύο συνεχόμενες φορές το σύμβολο ##, για να αριθμούνται τα αρχεία 01...02...03 κ.λπ.**



6 **Πατάμε ΟΚ και έχουμε τα αποτελέσματά μας. That's ACDSee Magic, κυρίες και κύριοι!**

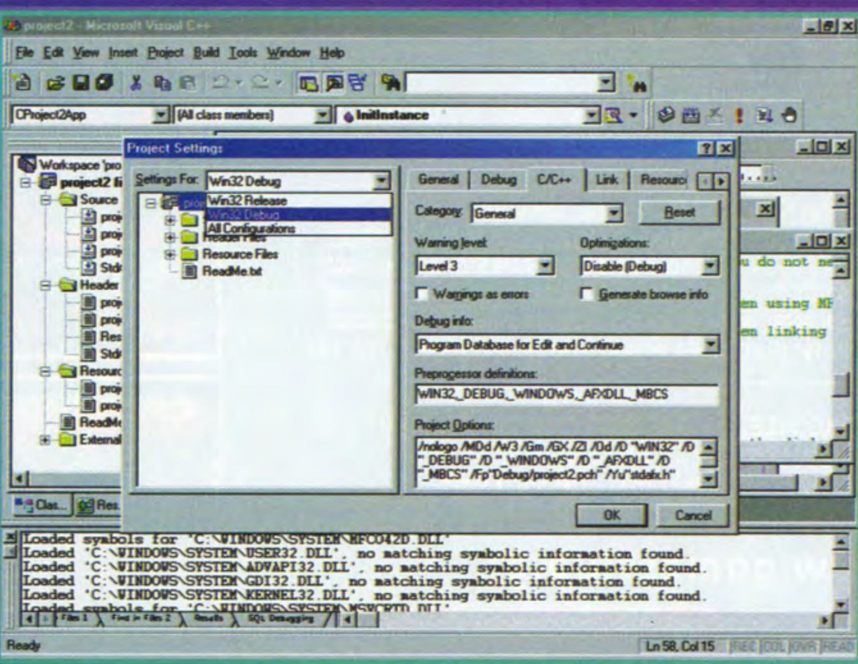
ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

Debugging στη Visual C++ — Μέρος 25ο

Ενα από τα σημαντικότερα στάδια της προγραμματιστικής διαδικασίας είναι αυτό του debugging. Οπως η ίδια η λέξη προϊδεάζει, το στάδιο αυτό πραγματεύεται την ανίχνευση και διόρθωση λαθών κατά την εκτέλεση του κώδικα. Η έκτη έκδοση της Visual C++ μας εφοδιάζει με αξιόλογα περιφερειακά utilities, που συντελούν στην ταχύτερη εξασφάλιση αξιοπιστίας για την εφαρμογή μας...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Οι εποχές του MS-DOS προγραμματισμού έχουν περάσει ανεπιστρεπτί και οι νέες visual ευκολίες των Windows έχουν το τίμημά τους. Μία υπό κατασκευή εφαρμογή καλείται να αντεπεξέλθει σε μία σωρεία πιθανών προβλημάτων που ενδέχεται να αντιμετωπίσει κατά την εκτέλεσή της. Το γεγονός αυτό καθιστά ακόμα πιο σημαντικό το, ούτως ή άλλως, νευραλγικό κομμάτι του debugging. Μη θεωρείτε πως η ανίχνευση λαθών υπάρχει για να καλύπτει τα νώτα άπειρων προγραμματιστών. Μία εφαρμογή, ακόμη και αν δεν είναι ιδιαίτερα περίπλοκη, πάντοτε χρειάζεται εκτεταμένο έλεγχο σφαλμάτων. Το στάδιο του debugging είναι ένα τμήμα της παραγωγικής διαδικασίας software, στο οποίο κάθε εταιρεία ή μεμονωμένος developer αφιερώνει ένα αξιοσέβαστο ποσοστό του διαθέσιμου χρόνου του. Αλλωστε, η αξιοπιστία του τελικού προϊόντος είναι πρωτεύουσας σημασίας και η απρόσκοπτη λειτουργία του πρέπει να περιφρουρείται κατά τη διάρκεια του προγραμματισμού του. Στο τεύχος αυτό θα ανατρέξουμε στην πλειονότητα των μεθόδων debugging εντός του περιβάλλοντος της Visual C++ 6.0, καθώς και σε υποβοηθητικές εφαρμογές που συντελούν στην πιο ολοκληρωμένη εποπτεία της εφαρμογής μας. Οι εφαρμογές αυτές προσφέρονται με το πακέτο του Visual Studio 6.0 και πολλές από αυτές καλύπτουν και άλλες γλώσσες προγραμματισμού, όπως τη Visual Basic.



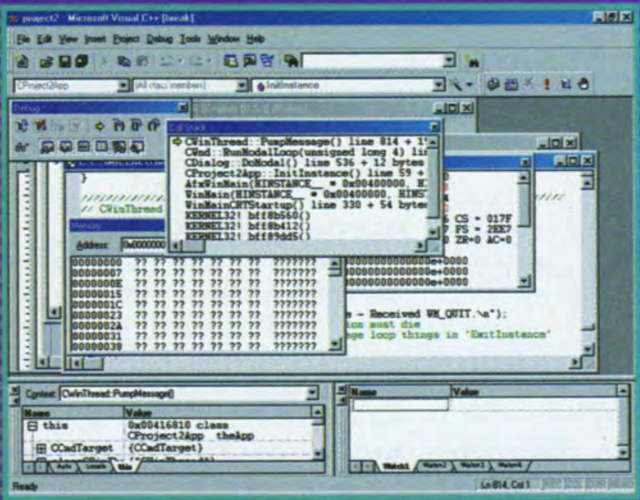
Στα project settings καθορίζουμε την ευαισθησία του debugger σε πιθανά λάθη.

DEBUG vs RELEASE ΕΚΔΟΣΗΣ

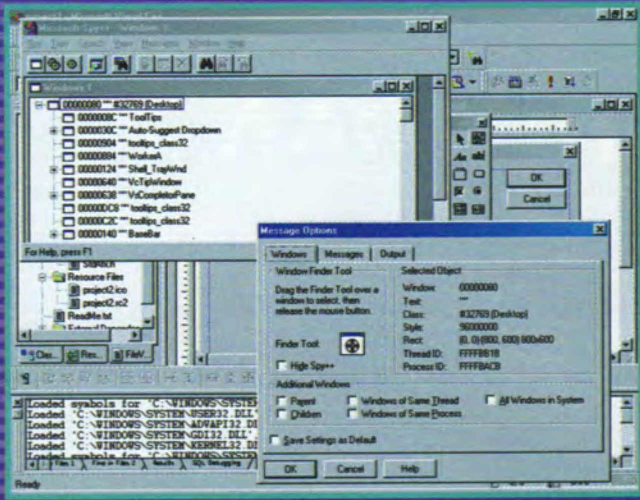
Μία από τις θεμελιώδεις έννοιες στο ξεκίνημα του ταξιδιού μας για το κυνήγι των "ζωυφίων" είναι οι δύο διαφορετικές εκδόσεις που προσφέρονται για τη δημιουργία μίας εκτελέσιμης εφαρμογής VC++. Η Debug και η Release έκδοση είναι στην ουσία δύο διαφορετικά προκαθορισμένα σετ ρυθμίσεων που παραμετροποιούν τη διαδικασία μεταγλώττισης. Η μορφή Debug, προφανώς, απευθύνεται σε όλες τις δοκιμαστικές μεταγλωττίσεις με σκοπό την εξασφάλιση της πλήρους λειτουργικότητας του κώδικά μας. Παρέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες που χρειαζόμαστε για να εντοπίσουμε τυχόν λάθη ή πιθανές απρόβλεπτες συμπεριφορές του προγράμματός μας. Αντίθετα, η Release μορφή θυσιάζει την υποστήριξη παροχής των προαναφερόμενων δεδομένων, ενώ απαγορεύει τη βήμα βήμα εκτέλεση του κώδικά μας. Αποτέλεσμα είναι ένα ταχύτερο εκτελέσιμο, που καταλαμβάνει λιγότερο χώρο στο δίσκο μας. Στη Release μορφή καταφεύγουμε αφού έχουμε ελέγξει επανειλημμένα την εφαρμογή μας στο πλαίσιο της Debug μορφής.

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΜΕΤΑΓΛΩΤΤΙΣΗΣ

Εκτός των δύο προκαθορισμένων σετ ρυθμίσεων (Debug και Release), η VC++ μας δίνει τη δυνατότητα να παρέμβουμε σε οποιαδήποτε παράμετρό της. Από το κεντρικό μενού και την



Η χαρά του debugger! Ολες οι δυνατότητες σε ενεργά παράθυρα...



Το Spy++ για "ψυχροπολεμικές" αναζητήσεις στα ενδότερα των επικοινωνιών λειτουργικού-εφαρμογής.

επιλογή "Project" αποκτάμε πρόσβαση στην επιλογή "Settings..." (κάτι που μπορεί να επιτευχθεί ταχύτερα με ταυτόχρονο πάτημα Alt+F7). Εκεί θα στρέψουμε την προσοχή μας στο C/C++ tab, το οποίο περιλαμβάνει ρυθμίσεις που αφορούν στην "ευαισθησία" του debugger σε λάθη ή προειδοποιήσεις για πιθανά προβλήματα. Ας τις δούμε αναλυτικότερα:

- **Warning Level:** Το επίπεδο ευαισθησίας των προειδοποιήσεων. Το Level 3 είναι το εξ ορισμού προεπιλεγμένο και καλύπτει αρκετές λεπτομέρειες. Το Level 4 θεωρείται υπέρμετρα "σχολαστικό" και πολλά από τα warnings που ανακοινώνει δεν έχουν ουσιαστικό αντίκτυπο στη λειτουργία της εφαρμογής μας. Τα επίπεδα χαμηλότερα του δεύτερου δεν προτείνονται καθότι παραλείπουν κρίσιμες παρατηρήσεις σχετικά με τον κώδικά μας.
- **Optimizations:** Εδώ θέτουμε τις προτεραιότητές μας όσον αφορά στη βελτιστοποίηση του τελικού εκτελέσιμου αρχείου. Μπορούμε να απαιτήσουμε ένα ταχύτερο ή ένα μικρότερο εκτελέσιμο, πάντοτε, βέβαια, στη Release έκδοση και όχι στην debug. Η default επιλογή εδώ είναι Disable, καθότι όλα τα projects ξεκινούν στην debug μορφή τους.
- **Warnings as errors:** Το checkbox αυτό καθορίζει πώς θα συμπεριφέρεται η VC++ όταν έρχεται αντιμέτωπη με ένα warning κατά τη διάρκεια της μεταγλώττισης του κώδικα. Ενα warning δεν διακόπτει κανονικά το "χτίσιμο" και την εκτέλεση της εφαρμογής μας. Αναγράφεται απλώς στο debug παράθυρο του περιβάλλοντος. Αν, όμως, τσεκάρουμε το εν λόγω box, τότε κάθε προειδοποίηση εξομοιώνεται με λάθος, γεγονός που απαγορεύει την εκτέλεση του προγράμματος.
- **Generate browse info:** Η επιλογή αυτή παράγει ένα σύνολο πληροφοριών σχετικά με όλες τις εμπλεκόμενες συναρτήσεις και παραμέτρους στον κώδικα. Μερικές φορές η ίδια η VC++ θα μας καλέσει να την ενεργοποιήσουμε, προκειμένου να έχουμε πρόσβαση σε εκτεταμένες δυνατότητες αναζήτησης δεδομένων σχετικά με τις κλάσεις που χρησιμοποιούνται στο project μας. Παρ' όλ' αυτά, το τίμημα - μια αρκετά χρονοβόρα μεταγλώττιση - δεν είναι αμελητέο.

BREAK POINTS ΚΑΙ ΒΗΜΑΤΙΚΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Ο εντοπισμός και η διόρθωση λαθών πρέπει να υπακούουν στην αρχή του "Διαίρει και Βασίλευε". Τα λάθη που εντοπίζει η VC++ συνοδεύονται από το αρχείο και τη γραμμή του κώδικα στην οποία παρατηρήθηκαν. Αυτό συχνά δεν αρκεί για να μας βοηθήσει να εντοπίσουμε την αιτία του κακού. Το λάθος μπορεί να γίνεται εμφανές σε ένα σημείο όπου απλώς "ξεσκεπάζεται" και όχι στο σημείο όπου γεννιέται. Παράλληλα, ένα project με πολλαπλές κλάσεις δημιουργεί έναν λαβύρινθο, του οποίου η εκτέλεση μόνο γραμμική δεν χαρακτηρίζεται. Απαραίτητη γίνεται, λοιπόν, η λεγόμενη βηματική εκτέλεση του κώδικα, είτε εντολή εντολή είτε κομμάτι κομμάτι. Οι επιλογές "Start Debug" στο μενού "Build" είναι αφιερωμένες εξ ολοκλήρου σε αυτά τα καθήκοντα.

Η έναρξη της διαδικασίας του debugging σηματοδοτείται από την επιλογή "Go" ή από το πάτημα του πλήκτρου F5. Το πρόγραμμα θα μεταγλωττιστεί και θα εκτελεστεί (εφόσον δεν υπάρχουν κρίσιμα λάθη). Η μπάρα του Debug πρέπει να είναι ορατή δίπλα από την εφαρμογή. Αν την έχουμε απενεργοποιήσει κατά λάθος την επανενεργοποιούμε, διαλέγοντας την επιλογή Debug έπειτα από δεξί κλικ σε κάποιον κενό χώρο του περιβάλλοντος της VC++. Οι δυνατότητες που μας παρέχει είναι η διάφορων ειδών τμηματική εκτέλεση του κώδικα. Μπορούμε να εκτελούμε βήμα βήμα τις εντολές μας ή να επιλέγουμε να εκτελούμε μεμιάς την κλήση κάποιας κλάσης, δίχως να καθυστερήσουμε στο εσωτερικό της. Αν "ταξιδέψουμε" γραμμή γραμμή τον κώδικα, θα κάνουμε ένα πέρασμα από αρκετές εντολές, τις οποίες δεν θα αναγνωρίζουμε, μια και ο debugger θα μας εισχωρήσει στα ενδότερα των Windows. Λίαν εκπαιδευτική διαδρομή, αν και θα σας τρομοκρατήσει μόλις την πρωτοδιανύσετε!

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Ενα από τα πιο συνηθισμένα λάθη κατά τη μετάβαση από την Debug στη Release μορφή ενός προγράμματος είναι η τοποθέτηση απαραίτητου κώδικα σε μακροεντολές ASSERT. Εχετε υπόψη σας πως η Release διαδικασία μεταγλώττισης αγνοεί τις μακροεντολές ASSERT. Η εντολή VERIFY υποκαθιστά την ASSERT όταν θέλετε να στεγάσετε εκεί κώδικα απαραίτητο για την ομαλή λειτουργία της εφαρμογής σας...

Θέματα προηγούμενων τευχών

ΤΕΥΧΟΣ 111 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)*	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 129 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 131 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING
ΤΕΥΧΟΣ 133 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX No 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
ΤΕΥΧΟΣ 135 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	DIRECTX ΚΑΙ ΗΧΟΣ - ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 136 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	ON-LINE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 137 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2001)*	DIRECTX 8.0 SDK
ΤΕΥΧΟΣ 138 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2001)*	C++ ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 139 *(ΜΑΪΟΣ 2001)*	ΚΡΕΜΑΛΑ ΜΕ C++
ΤΕΥΧΟΣ 140 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2001)*	ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΕ C++
ΤΕΥΧΟΣ 141 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2001)*	ΚΛΑΣΕΙΣ ΚΑΙ OVERLOADING
ΤΕΥΧΟΣ 142 *(ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2001)*	ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ CD PLAYER
ΤΕΥΧΟΣ 143 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2001)*	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ & DLL
ΤΕΥΧΟΣ 144 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2001)*	ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΣΧΗΜΑ ΣΤΙΣ ΦΟΡΜΕΣ
ΤΕΥΧΟΣ 145 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2001)*	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΙΑ DIALOG ΦΟΡΜΕΣ

Επιστρέφοντας στο πρακτικότερο κομμάτι του debugging, θα διαπιστώσουμε πως η βηματική εκτέλεση του προγράμματός μας είναι αρκετά ψυχοφθόρα και ενδείκνυται μόνο για τα "σκοτεινά" σημεία που μπορεί να φιλοξενούν bugs. Λύση στο ζήτημα έρχονται να δώσουν τα breakpoints. Τα breakpoints εισάγονται σε όποια εντολή επιθυμούμε με δεξί κλικ και την επιλογή "Insert/Remove Breakpoint". Θυμίζουν κόκκινους σηματοδότες γιατί, όταν η εφαρμογή περάσει από εκεί, κάνει παύση και ο debugger περιμένει την αντίδρασή μας. Ετσι, μπορούμε να τσεκάρουμε πότε το πρόγραμμα καλεί μία κλάση, πότε τερματίζεται ένας βρόγχος ή πότε εκτελούνται οι εντολές ενός if.

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Το περιβάλλον του debugger δεν αρκείται μόνο στην τοποθέτηση "φραγμάτων". Επιτρέπει την παρακολούθηση των τιμών που παίρνουν οι μεταβλητές, υπηρεσία πολύτιμη για να ελέγχουμε αν η συμπεριφορά της εφαρμογής μας είναι η επιθυμητή. Κάνοντας Pause στην εφαρμογή (μπορεί να γίνει και με τη βοήθεια breakpoint όπως προαναφέραμε) τα εξής παράθυρα παρακολούθησης είναι διαθέσιμα:

- **Watch window:** Με τα tabs auto, locals και this θέτει στη διάθεσή μας ένα πλήθος πληροφοριών.
- **Variables window:** Οι μεταβλητές της εφαρμογής σε δενδροειδή μορφή. Ιδιαίτερα χρήσιμο για να ανακαλύψουμε τι πραγματικά συμβαίνει με τα αντικείμενά μας. Μπορούμε να κάνουμε drag & drop μεταβλητές απευθείας από τον κώδικά μας! Αρκεί να προσέξουμε να μην τις συγχέουμε με τις κλάσεις στις οποίες ανήκουν. Οταν εκτελείται ο κώδικας, υπάρχουν αντικείμενα που υπόκεινται σε κάποια κλάση και όχι σε κλάσεις...
- **Registers window:** Τα περιεχόμενα των καταχωρητών. Εκεί φυλάσσονται συγκεκριμένες πληροφορίες κάθε φορά, αλλά όσοι δεν έχουμε επαφή με το περιεχόμενό τους, καλύτερα να προσποιηθούμε πως δεν υπάρχουν!
- **Memory window:** Μία "φωτογραφία" της μνήμης. Τι έχει ο υπολογιστής στο κεφάλι του όταν τρέχει το πρόγραμμά μας...
- **Call Stack window:** Η στοίβα με τις κλήσεις που έχουν πραγματοποιηθεί. Για να γνωρίζουμε με ποιους συναναστρέφεται ο κώδικάς μας.
- **Disassembly window:** Για τους ρομαντικούς νοσταλγούς του κώδικα μηχανής! Τα λόγια εδώ είναι περιττά.

ΧΡΗΣΗ ΜΑΚΡΟΕΝΤΟΛΩΝ

Οι εντολές TRACE, VERIFY και ASSERT υποκαθιστούν τις πατροπαράδοτες τεχνικές ενός ενημερωτικού message box που προβάλλει κάποιες τιμές μεταβλητών στον προγραμματιστή. Η TRACE δίνει έξοδο στο παράθυρο παρακολούθησης και συντάσσεται όπως η format της C++. Για παράδειγμα, η μακροεντολή που ακολουθεί δίνει στη θέση του %d την αριθμητική τιμή της μεταβλητής nvariable:

TRACE(" The value of the variable you wanted to check is %d",nvariable);

Οι VERIFY και ASSERT, εν τω μεταξύ, μοιάζουν αρκετά μεταξύ τους. Μόνη διαφορά τους είναι ότι η ASSERT αγνοείται παντελώς κατά τη μετάβαση στη Release μορφή. Ο ρόλος και των δύο είναι να στεγάζουν μία Boolean έκφραση (True/False). Αν η έκφραση παίρνει την τιμή True, το πρόγραμμα συνεχίζει την εκτέλεσή του. Στην περίπτωση που το αποτέλεσμα είναι False, στο προσκήνιο έρχεται ένα dialog box με τον τίτλο "Debug Assertion Failed". Εκεί ο προγραμματιστής μπορεί να τερματίσει την εφαρμογή ή να επιλέξει να αγνοήσει το μήνυμα και να συνεχίσει. Δείτε ένα παράδειγμα που ελέγχει αν η μεταβλητή paronomastis είναι διάφορη του μηδενός:

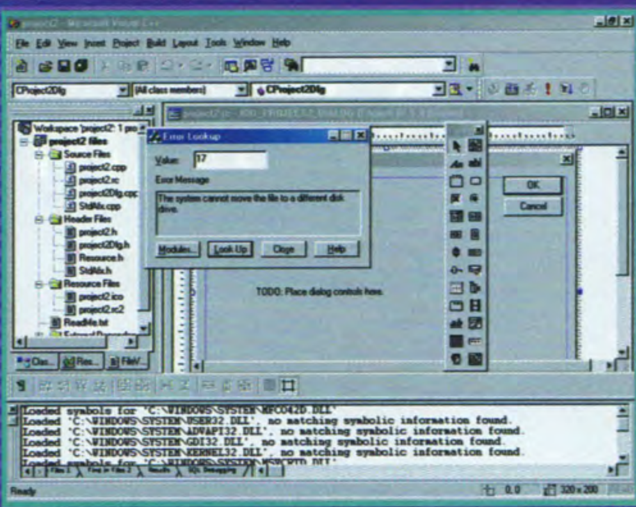
ASSERT(paronomastis<>0);

ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΟ DEBUGGING

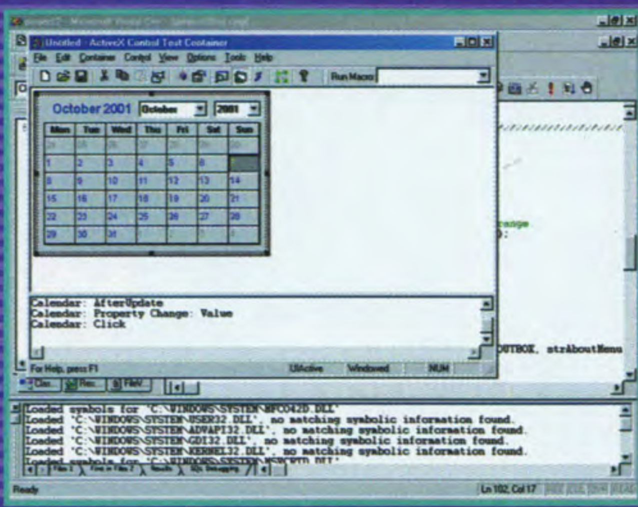
Οι παλαιότεροι από εσάς ίσως να μην μπορούν να συνηθίσουν στις ευκολίες του Visual περιβάλλοντος και να αρκούνται στις παλιές μεθόδους debugging, που διεκδικούσαν κάθε φορά δίπλωμα ευρεσιτεχνίας! Απλούστερη όλων και σχεδόν πρωτόγονη στην προσέγγισή της είναι η χρήση Message Box για να επιβλέπουμε κάποιες συγκεκριμένες χρονικές στιγμές τις τιμές κάποιων μεταβλητών. Τα Message Boxes μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως

Επικοινωνία με τη στήλη

Η διεύθυνση για ηλεκτρονική αλληλογραφία με τη στήλη μπορεί να άλλαξε, η διάθεση, όμως, για να μάθουμε τις ιδέες σας σχετικά με την εξέλιξή της παραμένει ίδια. Αρκεί ένα e-mail στη διεύθυνση vaggelis@compupress.gr για να διατυπώσετε τους προβληματισμούς και τις προτάσεις σας. Επαναλαμβάνουμε πως, δυστυχώς, είναι αδύνατον να απαντάμε σε ερωτήσεις που απαιτούν κώδικα. Αντιθέτως, θα διαπιστώσετε πως οι επιθυμίες σας για τη θεματολογία της στήλης καλύπτονται σε αρκετά μεγάλο βαθμό...



Η Error Lookup utility αντιστοιχεί στον ψυχρό κωδικό λάθους μία περισσότερο κατανοητή λεκτική περιγραφή.



Το εργαστήριο δοκιμών για ActiveX Control Crash test ή επισήμως ActiveX Control Test Container.

"συναγερμοί" που υποδεικνύουν πως μπήκαμε σε κάποιο συγκεκριμένο loop ή συνθήκη If. Το πρόβλημα με αυτήν την "πατροπαράδοτη" τεχνική είναι πως όταν το πρόγραμμά μας είναι, επιτέλους, έτοιμο, θα κληθούμε να σβήσουμε ένα ένα τα υποβοηθητικά Message Boxes, με κίνδυνο να ξεχάσουμε κάποιο ενεργό. Υπενθυμίζουμε τη σύνταξη της εντολής που προβάλλει ένα Message Box απλού τύπου:

AfxMessageBox("Simple message box.");

ή

AfxMessageBox(όνομα μεταβλητής);

Οπως και να 'χει, οι τεχνικές αυτού του τύπου δεν προτείνονται πλέον, αν και είναι απλές και ταχύτατες στην εκμάθηση για τον αρχάριο.

"ΕΝΤΟΜΟΚΤΟΝΑ" ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Το Visual Studio 6 συνοδεύεται από μία εργαλειοθήκη που αφορά σε διάφορες πτυχές της προγραμματιστικής δραστηριότητας. Αναμενόμενο ήταν να συμπεριλαμβάνει και debugging tools. Το Spy++ υπάρχει σε κάθε edition του Visual Studio για να μας επιτρέψει να αποκτήσουμε πλήρη εποπτεία των μηνυμάτων που ανταλλάσσουν οι εφαρμογές με το λειτουργικό και όχι μόνο. Processes, threads και ανοιχτά παράθυρα είναι μερικά από τα θύματα κατασκοπίας του. Μία καλή συμβουλή είναι να περιορίσετε τα messages που παρακολουθεί, ώστε να απομονώσετε όσα σας ενδιαφέρουν, αλλιώς θα περνάει από τα μάτια σας όλη η δραστηριότητα που λαμβάνει χώρα στο λειτουργικό σας. Χαρακτηριστικός, επίσης, είναι ο στόχος με τον οποίο μας εφοδιάζει, προκειμένου να υποδείξουμε το παράθυρο στο οποίο επιθυμούμε να επικεντρώσουμε τις έρευνές μας. Το Spy++, εκτός από εργαλείο debugging, είναι και ένα πεδίο εκπαίδευσης. Μας τοποθετεί στην "καρδιά" της φιλοσοφίας των Windows και βλέπουμε ζωντανά τα ενδότερα του τρόπου λειτουργίας τους.

Δεν είναι λίγες οι φορές που θα καταφύγουμε και στο utility ActiveX Control Test Container, με σκοπό να βάλουμε κάτω από το μικροσκόπιο κάποιο έτοιμο ή κάποιο δικό μας ActiveX Control. Ολες οι μέθοδοι που καλεί, οι ιδιότητές του και οτιδήποτε αφορά στην εύρυθμη λειτουργία του control ξεδιπλώνονται, δίνοντάς μας, παράλληλα, την ελευθερία για δική μας παρέμβαση. Απαραίτητο για να μας απαλλάσσει από τη δημιουργία ολόκληρων δοκιμαστικών εφαρμογών με μοναδικό λόγο ύπαρξης τον έλεγχο ορθότητας ενός ActiveX.

Βοήθεια στο κυνήγι των bugs θα δοθεί και από τον MFC Tracer. Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί ανάλογα με τις ανάγκες μας debug πληροφορίες. Τέλος, αρκετά εργαλεία, όπως ο Process Viewer, το Heap Walk Utility και ο Data Object Viewer, συντελούν σε μία καθολική γνώση των αντιδράσεων της εφαρμογής μας. Δεν θα μπορούσαμε, φυσικά, να παραλείψουμε το utility Error Lookup. Εκεί απλώς δίνουμε τον κωδικό του σφάλματος για να μας επιστραφεί η περιγραφή του.

Αν κάνετε τα πρώτα βήματά σας στη VC++, ενδέχεται να θεωρήσετε δυσνόητα έως άχρηστα πολλά από τα προαναφερόμενα εργαλεία. Μη βιαστείτε να βγάλετε συμπεράσματα που, πιθανώς, να αποδειχτούν λανθασμένα. Η διαφορά της VC++ από άλλες Visual γλώσσες, όπως η Visual Basic, είναι πως σας αναγκάζει να μυηθείτε στον τρόπο σκέψης των Windows. Ενας προγραμματιστής σε Visual Basic μπορεί να κατασκευάζει εκπληκτικά προγράμματα, αγνοώντας εντελώς, για παράδειγμα, τη Message μορφή επικοινωνίας του λειτουργικού με τις εφαρμογές. Η VC++ σας παρέχει απεριόριστες δυνατότητες, με τίμημα την ανάγκη για πληρέστερη κατανόηση σχετικά με το τι πραγματικά συμβαίνει στον υπολογιστή όταν εκτελείται ο κώδικάς σας...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ισως είναι περιττό να επισημάνουμε το εύρος των δυνατοτήτων ανίχνευσης λαθών στο περιβάλλον της VC++. Μία πολύπλευρη και πολύπλοκη γλώσσα επιβάλλει εκτενές debugging. Να θυμάστε πως σφάλμα δεν θεωρείται μόνο μία λανθασμένη σύνταξη παραμέτρων ή ένα ορθογραφικό λάθος. Σφάλμα αποτελεί οποιαδήποτε "ανάρμοστη" ή απρόβλεπτη αντίδραση της εφαρμογής. Η ανίχνευση τέτοιων bugs, συνεπώς, ανάγεται σε μία εξαιρετικά επίπονη αλλά και αναπόφευκτη διαδικασία. Ενας τρόπος για να απαλυνθεί ο "πόνος" του προγραμματιστή, είναι η πρόληψη κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού. Οι σωστά δομημένες κλάσεις και ο αντικειμενικά προσανατολισμένος προγραμματισμός περιορίζουν στο ελάχιστο τα bugs στον κώδικα. Παρ' όλ' αυτά, το beta testing και οι διορθώσεις της τελευταίας στιγμής δεν πρόκειται να εξαλειφθούν ποτέ. Κουράγιο! Πόσο μάλλον, όταν η Windows εποχή έχει καθιερώσει τα conflicts ανάμεσα σε εφαρμογές που τρέχουν παράλληλα και αναγκάζουν τον developer να προσπαθεί να προβλέψει οποιαδήποτε κακώς προγραμματισμένη ρουτίνα που πιθανόν να τρέχει στο σύστημα παράλληλα με την εφαρμογή του. Δεν είναι μόνο τα bugs του κώδικά μας που πρέπει να φροντίσουμε αλλά και τα προβλήματα που δημιουργεί η αλόγιστη χρήση των δυνατοτήτων του λειτουργικού από άλλες εφαρμογές.

PC

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΩΤΙΑ

Αγαπητό "PC Master", σας χαιρετώ.

Ονομάζομαι Αλκης Πολυράκης. Πριν από μερικούς μήνες, συγκεκριμένα στις αρχές Απριλίου, είχα επικοινωνήσει μαζί σας για να σας αναφέρω ένα θέμα το οποίο πίστευα πως άξιζε της προσοχής σας. Περιληπτικά σας θυμίζω ότι εγώ και μερικοί άλλοι νοσταλγοί του ένδοξου παρελθόντος της Amiga είχαμε ιδρύσει την Kick Off Association, και σε συνεργασία με έναν εκ των προγραμματιστών του αγαπημένου μας Kick Off 2, τον Steve Screech, είχαμε ξεκινήσει τη δημιουργία ενός νέου παιχνιδιού ποδοσφαίρου, πιστού στα παλιά στοιχεία που καθιέρωσαν το Kick Off 2 ως ένα εκ των πιο εθιστικών παιχνιδιών όλων των εποχών, για το PC αυτή τη φορά. Για την ακρίβεια, ο κύριος Screech θα δημιουργούσε το παιχνίδι και εμείς θα βοηθούσαμε με τις ιδέες μας και το beta testing.

Το περιοδικό σας, τότε, είχε δείξει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, ειδικά οι κύριοι Κράτσας και Καφούρος, και είχε δημοσιεύσει το νέο στο επόμενο τεύχος. Μάλιστα, είχα έρθει και σε επαφή με τον κύριο Καφούρο και του είχα δώσει τις πρώτες beta versions.

Σήμερα, αρκετούς μήνες μετά, το αποτέλεσμα έχει ξεπεράσει και τις πιο τρελές προσδοκίες μας. Η ΚΟΑ αριθμεί περισσότερα από 200 μέλη παγκοσμίως. Η συνεργασία με τον Steve Screech ήταν κάτι παραπάνω από ιδανική και αποδείχτηκε πως αυτός ο αδόκιμος όσο και πρωτοποριακός τρόπος δημιουργίας ενός παιχνιδιού (ένας προγραμματιστής + δεκάδες οπαδοί του παιχνιδιού να το τεστάρουν και να λένε τις ιδέες τους) μπορεί να οδηγήσει σε επιτυχία. Το Kick Off 02, όπως ονομάζεται, θα κυκλοφορήσει στα μέσα προς τέλη Νοεμβρίου από την Acclaim για PC και PS1 και λίγο αργότερα για PS2. Ως ένας εκ των beta testers, έχοντας ακολουθήσει τη δημιουργία του παιχνιδιού σε όλα τα στάδιά του, μπορώ να σας δηλώσω με περηφάνια πως πρόκειται για ένα εθιστικότατο παιχνίδι ποδοσφαίρου, καθώς είναι φτιαγμένο από gamers για gamers. Διατηρεί όλα εκείνα τα συν που αγαπήσαμε στα παλιά Kick Off και τόσο πολύ μας έχουν λείψει από τα σύγχρονα παιχνίδια ποδοσφαίρου (οπτική γωνία, η μπάλα δεν κολλάει στα πόδια, aftertouch), με σύγχρονη, βέβαια, τεχνολογία γραφικών & ήχου. Συν τοις άλλοις, θα κυκλοφορήσει σε budget τιμή. Εχουν όμως προστεθεί και πολλές εκπλήξεις, οι οποίες, κατά τη γνώμη μας, έλειπαν από τα παιχνίδια του είδους και πιστεύουμε πως θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς. Γενικά, είναι κάτι που έγινε με πολύ μεράκι μέσα από την καρδιά όλων μας και το μόνο αντάλλαγμα που ζητάμε για τον κόπο μας είναι να το ευχαριστηθεί ο κόσμος (καθώς η ΚΟΑ σε καμία περίπτωση δεν έχει οικονομικά οφέλη από αυτήν τη συνεργασία) και, γιατί όχι, να φτιάξουμε μία καινούρια γενιά Kick Offers.

Την ερχόμενη Παρασκευή θα επισκεφτώ το Dartford της Αγγλίας, όπου θα γίνει το κοσμοϊστορικό γεγονός του 1ου Παγκόσμιου Πρωταθλήματος Kick Off 2 (το παλιό, σε Amiga, όχι το καινούριο), με επίσημο όνομα Kick Off: The Gathering! Η συμμετοχή μας θα χρηματοδοτηθεί από την Anco και γίνονται προσπάθειες να δοθεί δημοσιότητα στο γεγονός από τα media της Αγγλίας, με απώτερο στόχο να καθιερωθεί ως επίσημο και κάθε χρόνο να γίνεται σε διαφορετική χώρα.

Τελειώνοντας, να σας πω ότι είμαι στη διάθεσή σας σε περίπτωση που θέλετε να σας δώσω περισσότερες λεπτομέρειες για όλα τα παραπάνω. Αν το επιθυμείτε κι εσείς, θα μπορούσα να περάσω από το περιοδικό για να τα πούμε καλύτερα.

Επίσης, φαντάζομαι πως θα θέλετε το επίσημο demo του Kick Off 02, το οποίο πιθανότατα θα έχω στα χέρια μου επιστρέφοντας από το Dartford, για να το συμπεριλάβετε στο CD σας.

Το επίσημο site της ΚΟΑ είναι το http://www.ko-gathering.com/, στο forum του οποίου γίνονται όλες οι συζητήσεις. Επειδή μετακομίσαμε εκεί σχετικά πρόσφατα, έχει μόνο τα μηνύματα που γράφτηκαν από τον Σεπτέμβριο και μετά, αλλά θα σας δώσει μία ιδέα.

Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας

Αλκης Πολυράκης
alkis21@freemail.gr



•••••••••••••••

Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Με μεγάλη μου χαρά σάς αναφέρω ότι επέστρεψα από το Dartford με το τρόπαιο στις αποσκευές μου! Είμαι πλέον παγκόσμιος πρωταθλητής, κάτι που σημαίνει ότι του χρόνου το τουρνουά θα γίνει στην Ελλάδα. Εχω αρκετές φωτογραφίες από το όλο γεγονός στην κατοχή μου και θα ήθελα να μου πείτε πώς προτιμάτε να σας τις δώσω (σε φιλμ, τυπωμένες ή σε ηλεκτρονική μορφή).

Επίσης, έφερα μαζί μου μία σχεδόν πλήρη έκδοση του Kick Off 02, την οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για preview (όχι για cover disk, καθώς αυτό δεν έχει ετοιμαστεί ακόμα).

Αναμένω νέα σας

Αλκης

Να, λοιπόν, δύο e-mails που μας ήρθαν το ένα λίγο μετά το άλλο και μας χαροποίησαν ιδιαίτερα! Περισσότερα για το Kick Off 02 θα βρείτε σε άλλες στήλες του περιοδικού (ευχαριστούμε τον Αλκη για την beta που εξασφάλισε για εμάς σε παγκόσμια αποκλειστικότητα από την Anco) και, βέβαια, θερμότατα συγχαρητήρια στο φίλο μας και από αυτήν εδώ τη στήλη για τη μεγάλη επιτυχία του, την κορυφαία που γνώρισε ποτέ μέχρι σήμερα Ελληνας gamer!

ΑΠΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Χαίρε παντοδύναμο, "PC Master"!

Αυτό το γραμματάκι το στέλνω για να μου λύσετε μερικές απορίες που έχω, καθώς και για να προτείνω μερικά πραγματάκια.

1. Τα e-mails για τη στήλη "Αλληλογραφία" σε ποια διεύθυνση τα στέλνουμε; Εγώ το έστειλα στον κύριο Πατρίκο, μια και δεν ήξερα πού να το στείλω.

2. Αυτό ίσως το θεωρήσετε ως λίγο κουτή ερώτηση, αλλά εγώ την απορία την έχω: Ενας game developer τι ακριβώς κάνει; Εχω διαβάσει κάμποσες φορές γι' αυτούς στο περιοδικό, αλλά τι είναι δεν έχω διαβάσει πουθενά!

3. Για τους μεταλλάδες τώρα: Οπως φαίνεται, έχουν γίνει πολλοί, οπότε προτείνω το εξής: να βάλετε στο site σας ένα chatroom αφιερωμένο στη μουσική, ώστε να εκφράζονται ελεύθερα και να μη γεμίζουν την αλληλογραφία με τις μεταλλομαχίες τους. Οσον αφορά στις προτιμήσεις μου, προτιμώ την punk μουσική και συγκεκριμένα τους Sex Pistols. Punk's NOT dead!!!

Αυτά, λοιπόν. Σας παρακαλώ, λύστε τις απορίες μου και μη με αγνοήσετε!!

Jason "Hitman47" the Greek
txc_masters@hotmail.com

Υ.Γ.: Μη διστάσετε να διορθώσετε τα ορθογραφικά λάθη μου, διότι φαντάζομαι ότι έχω κάνει πολλά.

Φίλε μας,

Τα e-mails σου για την "Αλληλογραφία" μπορείς να τα στέλνεις στην ηλεκτρονική διεύθυνση pcmaster@compupress.gr. Οσον αφορά στους game developers, είναι αυτοί που κατασκευάζουν ένα παιχνίδι, οι δημιουργοί δηλαδή, ενώ οι game publishers είναι αυτοί που το εκδίδουν, αναλαμβάνουν δηλαδή τα έξοδα για την αναπαραγωγή και την κυκλοφορία/διανομή του.

ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΟΣ... ΣΤΗΛΩΝ!

First of all, χαιρετώ your infernal majesty!

Είπα να στείλω αυτό το e-mail στη διεύθυνση του περιοδικού, αλλά είμαι πιο ήσυχος όταν ξέρω ότι θα πάει στα χέρια ενός συγκεκριμένου αρχισυντάκτη! Shall we begin?

Είχα σκοπό να... βομβαρδίσω τρεις στήλες του περιοδικού, αλλά το μετάνιωσα! Η μία είναι η "Utopia", αλλά σίγουρα υπάρχουν πολλά άτομα που τους ενδιαφέρουν τα όσα γράφονται (δυστυχώς ή ευτυχώς εμένα όχι). Η άλλη είναι τα "Hot Sites", αφού πιστεύω πως με μία search engine όπως η Yahoo! βρίσκει κανείς... και του πουλιού το γάλα για όποιο θέμα τον απασχολεί (άρα θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν για κάποιο άλλο θέμα αυτές οι 4 σελίδες). Η τρίτη είναι η "Cinemaster", γιατί... κάτι δεν μ' αρέσει, αλλά δεν ξέρω τι είναι! Γενικά, η "Hot Sites" πιστεύω πως είναι η λιγότερο απαραίτητη. Καλύτερα θα 'ταν (γνώμη μου) όχι να αφαιρούνταν απ' την ύλη του περιοδικού, αλλά να έπιανε μία ή δύο σελίδες, στις οποίες θα γράφονται οι διευθύνσεις των sites και κάποια σχόλια (του στυλ "με δύο λόγια") γι' αυτές. Ετσι, θα γινόταν και αναφορά σε περισσότερα των 2 sites κάθε μήνα.

Αυτά είχα να πω. Α! Κι ένα μικρό σχόλιο για το Commandos 2. Ελπίζω να μη πιάνει το κόλπο του στυλ "τους κρύβω όλους πίσω από έναν τοίχο και αφού σφάξω τον κοσμάκη, βγαίνω και ολοκληρώνω τα objectives". Είμαι πωρωμένος μέχρι αηδίας με τα Commandos, αλλά μ' αυτό το κόλπο, η στρατηγική πήγαινε περίπατο. Το ίδιο είδα και στο Desperados (κατά τ' άλλα κορυφαίο), μόνο που σ' αυτό αρκούσε ένας και μόνο Desperado σε μία ταράτσα μπροστά σε μία σκάλα για να σκοτώσει οποιονδήποτε πήγαινε ν' ανέβει τη σκάλα (με το ένα χέρι να βαράς και το άλλο να κάνεις reloading). Πολλοί δεν με πίστευαν, αλλά εγώ ξέρω ότι μ' αυτές τις... τακτικές, τα τρία games (Commandos, το pack του και το Desperados) τερματίζονται και από ένα μικρό παιδί...

Sad but true as they say...

Για την ώρα, είμαι στην τέταρτη αποστολή του Commandos 2 και είναι εξαιρετικό! Αξιζε και με το παραπάνω την αναμονή και, ευτυχώς, δείχνει δύσκολο. Ελπίζω να 'ναι και το υπόλοιπο έτσι (μήπως είμαι μαζόχας;)...

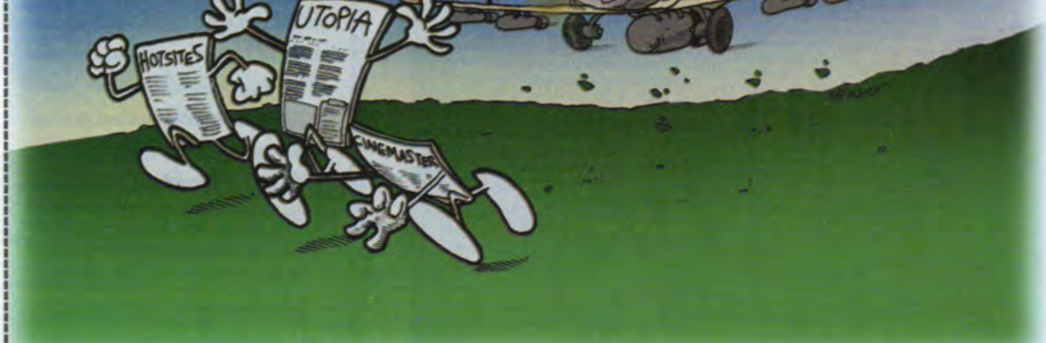
Τελικά, το παράκανα... Αντε bye και καλή συνέχεια...

Φιλικά,
Νίκος "P5K" Παλακίδης
elmairon@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Κάποια πράγματα, αν όχι όλα, θα 'θελα να δημοσιευθούν. Τσεκούρωσέ το όπως νομίζεις (ήρεμα έτσι;) και... τα υπόλοιπα τα ξέρεις καλύτερα από μένα.

Υ.Γ. 2: Θα 'θελα, επίσης, να σου πω ευχαριστώ που δημοσίευσες τα mails που σου 'στειλα σχετικά με τις... internet-ικές χρεώσεις μου. Ολα πάνε καλά απ' τη στιγμή που δημοσιεύθηκαν τα mails αυτά. Ισως ήταν πράγματι απάτη και τους τρόμαξε η δημοσίευση αυτή. Ισως και όχι. Πάντως, όλα πάνε καλά τώρα. Από 40.000 και 60.000 που μου ερχόταν ο λογαριασμός αυτά τα δύο δίμηνα που σου 'λεγα, οι δύο τελευταίοι ήρθαν 18.000 και 17.000 δρχ. Thanx, πάντως...

Υ.Γ. 3: Θα 'ναι το πρώτο Grand Prix που θα 'μαι στην Αθήνα! Αρα,



πρώτα ο Θεός, θα τα πούμε εκεί!

Υ.Γ. 4: Τώρα όντως τέλειωσα. Hasta la vista mon amigo...

Φίλε Νίκο,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Οι παρατηρήσεις σου για τις στήλες του περιοδικού, φυσικά, και θα ληφθούν υπόψη. Χαιρόμαστε ιδιαίτερα που τα προβλήματα τα οποία αντιμετώπιζες με τον ΟΤΕ εξαλείφθηκαν πλέον. Σε περιμένουμε στο Grand Prix για να γνωριστούμε και από κοντά!

ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΗ ΔΟΞΑ

Χαίρε ω υπέρτατε κυρίαρχε! Θεωρώ περιττό (και αυτονόητο) να πω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο, και μπαίνω κατευθείαν στο ψητό - όχι τίποτ' άλλο, αλλά για να μη βραχυκυκλώσει το PCάκι του άμοιρου συντάκτη που θα διαβάσει το e-mail από τα σάλια...

Θα ήθελα, αν μπορούσατε, να μου πείτε πού μπορώ να προμηθευτώ το Hero's Quest της Sierra (υπήρχε και ένα επιτραπέζιο με το όνομα Hero Quest, γι' αυτό η Sierra το άλλαξε και το έκανε Hero's Quest). Εχω ψάξει παντού, αλλά το μόνο που έχω καταφέρει να βρω είναι sites με το review του παιχνιδιού ή sites που επεξηγούν τους κανόνες, παρουσιάζουν τους ήρωες κ.λπ. Κοινώς ΒΡΙΣΚΟΜΑΙ ΣΕ ΑΠΟΓΝΩΣΗ (F1, F1, F1, help me!). Ευχαριστώ εκ προοιμίου (πω πω, πως τη μιλάω τη γλώσσα ο @#$Æ%@#!) για την προσπάθεια.

Υ.Γ. 1: ΘΡΥΛΟΣ ΟΛΕ!!!

Υ.Γ. 2: Τι απέγινε, ρε παιδιά, ο Καφούρος; Τι του κάνατε;

Υ.Γ. 3: Πότε, επιτέλους, θα γυρίσει ο Κόντης (ο σκιτσογράφος ντε);

Υ.Γ. 4: ΜΗ ΒΑΛΕΤΕ DVD!!

Υ.Γ. 5: Συνεχίστε έτσι και μην κάνετε καμία αλλαγή στο περιοδικό.

Υ.Γ. 6: Περισσότερα GAME REVIEWS!

Υ.Γ. 7: Ζήτω τα Age of!!

Φιλικά,
Αλέξανδρος
vpapagg@tee.gr

Φίλε Αλέξανδρε,

Το Hero's Quest δεν το έχεις βρει επειδή το ψάχνεις με λάθος τίτλο: Η σειρά μετονομάστηκε, λόγω σύγκρουσης στα copyrights, σε "Quest for Glory" και με τον τίτλο αυτό θα ανακαλύψεις αυτό που αναζητάς. Πριν από μερικά χρόνια η Sierra είχε κυκλοφορήσει μία συλλογή με τα τέσσερα πρώτα Quest for Glory, η οποία ονομαζόταν "The Quest for Glory Anthology". Ισως υπάρχουν ακόμα μερικά αντίτυπά της προς διάθεση σε κεντρικά καταστήματα της Αθήνας ή σε on-line shops. Ο Καφούρος, όπως βλέπεις, είναι εδώ και παρουσιάζει, μάλιστα, σε αυτό το τεύχος το Championship Manager 01-02. Τέλος, Κόντη σκιτσογράφο δεν είχαμε ποτέ, αν εννοείς όμως τον Κομιώτη είναι τώρα φαντάρος.

ΠΕΡΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Θα ήθελα να ρωτήσω πόσο εύκολο θα ήταν να αναρτήσετε στην ιστοσελίδα του περιοδικού σας τα άρθρα που αναφέρονται στον προγραμματισμό. Συγκεκριμένα ενδιαφέρομαι για τον προγραμματισμό σε Visual C++, αν και βρίσκομαι ακόμα στις πρώτες εξερευνήσεις της γλώσσας και, δυστυχώς, δεν έχω προμηθευτεί όλα τα τεύχη που αναφέρονται στο εν λόγω αντικείμενο. Θα χαιρόμουν, δε, αν αναρτώνταν και αντίστοιχα άρθρα για τη Visual Basic (συγχωρήστε την άγνοιά μου στην περίπτωση που αντίστοιχα άρθρα δεν υπάρχουν, αφού είμαι καινούριος αναγνώστης του περιοδικού σας).

Οσον αφορά στη Visual C++, είστε το μόνο περιοδικό που έχει πέσει στην αντίληψή μου το οποίο ασχολείται με την εν λόγω γλώσσα. Παρά τους περιορισμούς που θέτει ο χώρος του περιοδικού, σας αξίζουν συγχαρητήρια για την προσπάθειά σας.

Αν σας είναι εύκολο, παρακαλώ ενημερώστε με για τις προθέσεις σας επί του θέματος.

Με τιμή,
Θεοδώρου Κ.
kxgth@in.gr

Φίλε μας,

Αποτελεί όντως πρόθεσή μας να αναρτήσουμε στο site του περιοδικού (http://www.pcmaster.gr) και τα άρθρα της στήλης "Programming", οπότε, σύντομα ελπίζω, θα υπάρχουν νεότερα για το θέμα αυτό. Αρθρα για τη Visual Basic είχαμε δημοσιεύσει αρκετά παλαιότερα, σε αρκετά τεύχη μάλιστα του περιοδικού. Δεν σκοπεύουμε, πάντως, να επανέλθουμε στη συγκεκριμένη γλώσσα, τουλάχιστον στο άμεσο μέλλον.

PC MASTER... OF PUPPETS

PC Master... Of puppets we salute you... Υστερα από μία ημέρα κόλαση στο μέτωπο και έχοντας καταλύσει στο προωθημένο οχυρό για τη νύχτα, οι σκοποί μού ανέφεραν ότι είδαν έναν αναβάτη να πλησιάζει καλπάζοντας φρενήρης... Φοβούμενοι ύπουλο χτύπημα της "Galatades Clan", όλοι πεταχτήκαμε έντρομοι και ζωσθήκαμε τις πανοπλίες και τα όπλα μας, ενώ ταυτόχρονα προσευχόμασταν στον Thor και τον Ozzy (θεός και αυτός έτσι;)... Τελικά, αποδείχτηκε ότι ο αναβάτης ήταν μόνος. Αφησε κάτι στο ταχυδρομικό κουτί του οχυρού κι εξαφανίστηκε στην ομίχλη... Ηταν ο ταχυδρόμος και είχε φέρει το "PC Master"! :P (Ας σοβαρευτούμε τώρα, λοιπόν).

Η επιστολή αυτή κανονικά έπρεπε να σταλεί στους Doctor+Viper (τ. 145) και όχι στο περιοδικό, αλλά πιστεύω ότι, διαβάζοντάς την, πολλοί ομοϊδεάτες των φίλων μας θα μπορέσουν να δουν τα πράγματα κι από τη δική μας πλευρά... Λοιπόν...

Λάθος πρώτο (Doctor): Οι πεντάλφες και ο διάβολος κάνουνε το metal εμπορικό: Πιστεύω ότι το αντίθετο συμβαίνει, αφού τα σύμβολα αυτά επί χρόνια καθιστούσαν (και καθιστούν) τη metal κοινότητα ως κοινότητα σατανιστών, ναρκομανών και γενικά απόκληρων και δακτυλοδεικτούμενων... Το καθεστώς τώρα, όμως, έχει αλλάξει, αφού σύμφωνα με τη νέα μόδα (D-Devils) ο Σατανάς είναι trendy. ΠΟΤΕ ΠΡΙΝ ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟΣ! Τώρα είναι "must" να είσαι σατανιστής, αρκεί να φοράς το μοδάτο πορτοκαλί-σιέλ τρίπατο μποτάκι, γούνινο τιγρέ string (κρύωσε ο καιρός, έτσι;) και γενικά τα υπόλοιπα αξεσουάρ που σε κάνουν "φυσιολογικό" άνθρωπο και όχι ναρκομανή κ.λπ. Και μη μου πεις ότι συγκροτήματα, όπως Mayhem, Bathory, Venom, Dimmu Borgir, πουλάνε λόγω των ακραίων εξωφύλλων τους! Μάλλον το αντίθετο συμβαίνει!

Λάθος δεύτερο (Doctor): Γινόμαστε κι εμείς μάζα στις εκάστοτε συναυλίες: Φίλε μου, κάθε πότε γίνονται συναυλίες metal στην Ελλάδα; Σίγουρα όχι τόσο συχνά όσο πηγαίνουν οι περισσότεροι στα clubbάκια, κάθε σαββατοκύριακο δηλαδή! Συγκεκριμένα τους Priest (μια και ανέφερες το Rockwave) εγώ τους περίμενα 19 ολόκληρα χρόνια (όλη μου τη ζωή), πώς γινόταν να τους χάσω; Εξάλλου με τον όρο "μάζα" εννοούσα όλα αυτά τα fashion victims που χτυπιούνται στα clubs, επειδή είναι της μόδας. Μίας πλασματικής μόδας, όμως, που τους επιβάλλεται και αυτοί την ακολουθούν τυφλά! Και μη μου πει κανείς τώρα ότι και το metal είναι της μόδας! Δέχομαι, βέβαια, ότι και πίσω από το metal υπάρχει μουσική βιομηχανία (με ό,τι αυτό συνεπάγεται), η οποία όμως απευθύνεται σε πιο νοήμονα και σοβαρά (κατά μεγάλο ποσοστό) άτομα. Τουτέστιν, ο μέσος μεταλλάς δεν θα τρέξει αμέσως να αγοράσει το τάδε CD με το που κυκλοφορήσει... Θα το περάσει πρώτα από κόσκινο, θα ρωτήσει και γενικά θα την ψάξει περισσότερο τη δουλειά. Εξάλλου, το CD δεν πρόκειται να θεωρηθεί ποτέ "out", σε αντίθεση με την trendy μουσικούλα (;) που χορεύεται στα clubs, η οποία κάθε εβδομάδα σχεδόν αλλάζει!

Λάθος τρίτο (προς Viper): Στριμωξίδι, συναυλίες και καραγκούνα: Δηλαδή εσύ γουστάρεις trance επειδή δεν είσαι στριμωγμένος; Μα το βασικό συστατικό

κάθε επιτυχημένης συναυλίας (όχι μόνο metal) είναι η προσέλευση του κόσμου! Κι αν στο κάτω κάτω δεν μπορείς τις μπροστινές σειρές, πάντα θα βρίσκεις μια άνετη θέση πίσω, παρέα με τις γυναίκες και τους υπερήλικες... Οσο για την καραγκούνα, θα συμφωνήσω μαζί σου ότι είναι καλή (ειλικρινά)!

Αυτά τα ολίγα. Επιστρέφω τώρα στο μέτωπο, μια που έχει ήδη φέξει and the piper's calling... (Sorry για το μέγεθος.)

IronBeast

sentenced_george@hotmail.com

Φίλε μας,

Σε όσα αναφέρεις για τη μουσική βιομηχανία μάλλον έχεις δίκιο. Κάποιους συμφέρει η πώρωση των νέων παιδιών με κάτι εμπορεύσιμο και κερδοφόρο, γι' αυτό και φροντίζουν να τη διατηρούν και να την ενισχύουν, είτε πρόκειται για ένα συγκρότημα, είτε για μία ποδοσφαιρική ομάδα, είτε για οτιδήποτε άλλο. Πριν από αρκετά χρόνια (γύρω στα δέκα, αν θυμάμαι καλά) είχε έρθει στη Λεωφόρο ο Tony Iommi με τους Black Sabbath. Είχα πάει να τους δω και διαπίστωσα πως αρκετοί παρευρέθηκαν στη συναυλία όχι για να δουν τους Sabbath και να ακούσουν τη μουσική τους, αλλά για να "πουλήσουν μαγκιά", προβάλλοντας το εγώ τους και εμποδίζοντας ακόμα και το συγκρότημα να παίξει (ανέβαιναν πάνω στη σκηνή ουρλιάζοντας κ.λπ.). Το αποτέλεσμα ήταν οι Sabbath να φύγουν έπειτα από καμιά ωρίτσα, χωρίς να παίξουν καν το Paranoid. Ποιο το όφελος, λοιπόν, να περιμένεις χρόνια για να δεις ένα συγκρότημα, όταν κάποιοι πωρωμένοι θα σου χαλάσουν τη βραδιά; Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο εναντιώνομαι στη φανατίλα που χαρακτηρίζει κάποιους: They spoil the fun!

COMIC STRIPS

Γεια και χαρά από το παγωμένο Εδιμβούργο!

Αφού σε συγχαρώ για το φοβερό και τρομερό περιοδικό που λέγεται "PC Master", θα μπω κατευθείαν στο ψητό...

Τις προάλλες που έψαχνα στον Web για Star Trek, όντας ένας φανατικός Trekkie, ανακάλυψα ένα site με καταπληκτικά comic strips - παρωδίες του Star Trek, των X-Files, του Star Wars κ.λπ. Νομίζω πως αξίζει τον κόπο να του ρίξεις μια ματιά και, γιατί όχι, να δημοσιεύσεις κάποια από αυτά στο "PC Master"! Εγώ έχω κατεβάσει ολόκληρο το site (ας όψεται η σύνδεση στο πανεπιστήμιο) και έχω φτιάξει αρχεία του Word (και PDF) με τα strips... Αν θέλεις, μπορώ να σου τα στείλω...

Anyway, αν έχεις χρόνο ρίξε μια ματιά στο site: www.sev.com.au

Αυτά για την ώρα... Καλά να περνάτε εκεί στα θερμότερα κλίματα.

Cheers που λέμε και στο UK,

Paf

pfotaris@hotmail.com

Υ.Γ.: Τα MP3 από τους Press Play On Tape ήταν φοβερά! Τι αναμνήσεις μου ξύπνησαν!!! Αν μπορείτε, βάλτε στο CD του περιοδικού και τίποτα παιχνίδια από το www.c64.com για τους παλιούς gamers...

Φίλε μας,

Σε ευχαριστούμε για την ενημέρωση. Θα εξετάσουμε το site που μας προτείνεις. Οσο για τους Press Play on Tape, να είσαι σίγουρος πως δεν ήταν η μόνη έκπληξη που επιφύλαξε το "PC Master" σε σένα και τους υπόλοιπους αναγνώστες μας. Σε κάθε τεύχος μας θέλουμε να υπάρχει κάτι που θα σας... αναστατώνει!

ADVENTURE FAN CLUB

Παρακαλώ, ρίξτε μια μάτια στο club που έφτιαξα για εμάς τους ADVENTURE GAMES FANS.

Μπορείτε να το δείτε στη διεύθυνση http://clubs.pathfinder.gr/adventure_games, στην οποία μπορεί να γίνει μέλος όποιος αγαπά τα adventure παιχνίδια. Το club διαμορφώνεται και μεγαλώνει. Παρακαλώ να δημοσιεύσετε τη δι-

εύθυνση και τα σχόλιά σας για να το κάνουμε το καλύτερο club.

ADVENTURE GAMES for ever.

Στάθης Παντζής

Φίλε Στάθη,
Δημοσιεύουμε ευχαρίστως τη διεύθυνση για να τη δουν και οι υπόλοιποι αναγνώστες μας και να επισκεφθούν το site σου. Οπως είδαμε, είναι καλοσχεδιασμένο και με ενδιαφέρον υλικό, το οποίο ευχόμαστε να εμπλουτιστεί ακόμα περισσότερο ώστε η σελίδα σου να αποτελέσει τη homepage των Ελλήνων adventurers.

ΕΛΛΗΝΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ

Φίλε Βαγγέλη, γεια σου,
Ο λόγος αυτού του mail είναι η αναφορά του προηγούμενου τεύχους στα fan/amateurs adventure games και ειδικά στο Adventure Game Studio. Βλέπεις, είμαστε 3 (μάλλον οι μοναδικοί Ελληνες) χρήστες του προγράμματος και έχουμε φτιάξει μία ομάδα δημιουργίας adventure games, την επονομαζόμενη GAC (Greek AGS Community). Για την ώρα έχουμε έτοιμα τα παρακάτω games:

Book of Spells parts I, II, and III, ένα fantasy adventure game

Robert Redford saves the day parts I and II

Snail Quest parts I, II, III, αν μπορείς να τα πεις adventures :-)

Wet Hugo's house of horrors Remake, ναι, το παλιό κλασικό παιχνίδι των αρχών της δεκαετίας του '90 σε hi color

The crown of Gold, ένα pirate adventure game

Little Willy's darts game, που δεν είναι adventure αλλά ένα παιχνίδι με βελάκια με το οποίο ήθελα να δείξω ότι το AGS δεν είναι μόνο για adventures.

Θα χαρούμε πολύ να επισκεφθείς τη σελίδα μας στη διεύθυνση http://gac.gamespage.com και, αν γίνεται, να παρουσιάσεις τα παιχνίδια μας στις σελίδες και το CD του "PC Master".

Ευχαριστούμε,

Σπύρος, Τηλέμαχος, Αντώνης

spyros@kithara.gr

Φίλοι μας,
Στο CD-ROM του τεύχους αυτού συμπεριλάβαμε όλα τα παιχνίδια σας, ώστε να τα δουν οι αναγνώστες μας και να κρίνουν οι ίδιοι τη δουλειά σας. Ευχαρίστως θα πράξουμε το ίδιο και με τυχόν καινούρια παιχνίδια που θα φτιάξετε στο μέλλον. Συνεχίστε με αμείωτους ρυθμούς το καλό adventuring!

ΕΝΑΣ... ΛΑΘΡΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι λαθραναγνώστης του περιοδικού από τον small brother, που συνεχίζει την παράδοση στην πώρωση που είχα με το θρυλικό "Pixel".

Στο προκείμενο, τώρα, όλα άρχισαν όταν διάβασα σε ένα παλιό τεύχος (Μάρτ. 2001) την επιστολή του "d300kph+". Το ερέθισμα ήταν η φράση "σαβούρες με κασετόφωνα". Οντας παλαιός κάτοχος C64 (με disk drive, γιατί υπήρχε, αν δεν το γνωρίζει ο από το '89 ασχολούμενος με τους Η/Υ, ουαουουου!), οι συγκρίσεις είναι γελοίες, όπως παραδέχονταν φίλοι-κάτοχοι A128 και όλη η Ευρώπη πλην Ελλάδας και Γαλλίας, με το θείο δημιούργημα του Θείου. Αντε να τελειώνουμε με αυτό το θέμα.

Και συνεχίζουμε με το "χαμένο ρομαντισμό στον προγραμματισμό". Αν το πεις σε κανέναν ψυχίατρο, θα αρχίσει να σε ρωτάει για τα παιδικά σου χρόνια. Αμάν πια, με τους "μύστες" του προγραμματισμού... Οσο για την προσφορά του "κώδικα", μη σπρώχνεστε, ρε παιδιά, όλοι θα πάρετε...

Αλλά το κορυφαίο ήταν αυτό το "300kph+". Το "kph" σημαίνει δηλαδή kilometers/hour; Ωπα, κουλάρισε, και τουλάχιστον στα 1000kph μηδένισε... Αν και δείχνεις γρήγορος και adrenaline junkie (αφού είχες και Amstrad). Τι κρίμα, όμως, που νιώθεις την αδρεναλίνη στο αίμα σου -είμαι σίγουρος - μόνο στη θέα του ελεγκτή των εισιτηρίων στα τρόλεϊ και έχεις δει το Χάρο να φταρνίζεται πάνω από το καντήλι σου (έκφρα-

Αλληλογραφία

ση του συγγραφέα Ντάνη Φώτου) μόνο όταν μπαίνει κάποιος απροειδοποίητα στο δωμάτιό σου την ώρα που κατεβάζεις τα βίντεο της Pamela Lee. Αυτά, γιατί τους βαρέθηκα όλους αυτούς τους.... ακατονόμαστους.

pp21@hotmail.com

Φίλε μας,

Μα γιατί, βρε, είσαι κι εσύ τόσο κακός με τον d300kph+ και τις αναμνήσεις του; Στο κάτω κάτω δικές του είναι και έχει κάθε δικαίωμα σε αυτές. Μπορεί εκείνο το "σαβούρες με κασετόφωνα" να ήταν λιγάκι... άκομψο, αλλά η συγκεκριμένη επιστολή ήταν πολύ πιο ευρύτερη και δεν κόλλαγε εκεί. "Τω καιρώ εκείνω" υπήρχε όντως μαγεία και στον προγραμματισμό, ενώ τώρα πια υπάρχει μόνο στα βιβλία του Harry Potter, μέχρι τουλάχιστον να μεγαλώσει κι αυτός και... να αλλάξει επάγγελμα!

Ο ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΣ ΤΟΥ... ΣΑΡΚ-ΣΑΤ

Ήταν καταραμένο το βράδυ που ο Σαρκ-Σατ έφυγε από τα βάθη της κολάσεως και ήρθε στον κόσμο μας... Αρχικά τρόμαξε από τους ανθρώπους και κυρίως τους Έλληνες... Με το πέρασμα των αιώνων, όμως, ο Σαρκ-Σατ μυήθηκε στον κόσμο μας και δημιούργησε τη δική του αίρεση. Οι πιστοί της αίρεσης αυτής υπάρχουν ακόμα, ύστερα από το πέρασμα χιλιάδων χρόνων. Πιστοί της αίρεσης αυτής είναι: α) Ο Πατρίκιος ο γραφέας, β) ο Κοντάνθρωπος των σπηλαίων, γνωστός και ως Homo Nikous, γ) ο Βίκινγκ Καφούραφ και πολλοί άλλοι... Τώρα θα μου πείτε πού ξέρω εγώ τόσα πολλά πράγματα. Γι' αυτούς, λοιπόν, είμαι ένας από τους 12 επίλεκτους παρατηρητές τους. Ελάχιστοι ξέρουν την ύπαρξη της οργάνωσης αυτής και τώρα είναι μουγκοί... Εμείς οι παρατηρητές υπάρχουμε χρόνια και παρακολουθούμε τον Σαρκ-Σατ και τους φίλους του με σκοπό να βρούμε τρόπο να τους καταστρέψουμε και κάτω από το φόβο μήπως μας ανακαλύψουν... Όμως, τι είναι αυτό που ακούω στην κουζίνα; Θα πάω να δω, κάτι μου λέει ότι το τέλος μου πλησιάζει... Ας ελπίσουμε πως κάποια στιγμή θα καταστραφεί ο διαβολικός Σαρκ-Σατ...

JOHNNIES

lofras@yahoo.gr

Βρε μανία πια με τον Σαρκ-Σατ! Τι σας έκανα ο καημένος και θέλετε όλοι να με καταστρέψετε; Ούτε ο ίδιος ο Big Brother να ήμουν (ή, έστω, ο Πρόδρομος)! Σημειώνω, πάντως, πως πιστός (και μασκότ) της αίρεσης είναι ένας ακόμη, ο Γκούφι, το σκυλάκι του Κοντάνθρωπου των σπηλαίων, στο οποίο ο Σαρκ-Σατ τρέφει ιδιαίτερη αδυναμία, προτίθεται, μάλιστα, να το κάνει συντάκτη του "PC Master"! Αν, λοιπόν, ακούσετε το επόμενο συνοδευτικό CD-ROM να ξεκινάει με "γαβγουβ", θα ξέρετε τι συνέβη. Προς το παρόν, αυξήσαμε λιγάκι την τιμή επειδή ο Γκούφι έχει καλομάθει και μας ζητά συνέχεια μπριζόλες, συνεπώς, όπως καταλαβαίνετε, είχαμε δύο λύσεις: Η πρώτη θα είχε ως αποτέλεσμα να ξεμείνουμε από συντάκτες, οπότε προτιμήσαμε τη δεύτερη...



DEMO SCENE

Αξιότιμοι κύριοι,

Εκ μέρους της demo-gr, της επίσημης σελίδας της ελληνικής demo scene, θα ήθελα να επιστήσω την προσοχή σας στη σελίδα μας και στην προσπάθεια που κάνουμε για να γνωστοποιήσουμε αυτή τη μορφή τέχνης στο ευρύτερο ελληνικό κοινό. Πρόκειται για τη σύνθεση multimedia παραγωγών (demos), που χρησιμοποιούν καλογραμμένο κώδικα (συνήθως σε C/C++ αλλά και assembly) για να μεταχειριστούν bitmaps και ήχο, ώστε να παρουσιάσουν ένα εντυπωσιακό οπτικοακουστικό θέαμα.

Ελπίζουμε σε συνεργασία στο άμεσο μέλλον, για να κάνουμε αυτή την ενασχόληση (τόσο την απλή παρακολούθηση και σχολιασμό όσο και την ίδια την παραγωγή) πιο προσιτή στους Έλληνες χρήστες. Έχουμε τη διάθεση, ελπίζουμε να βρείτε κι εσείς το θέμα αυτό εξίσου ενδιαφέρον και να μας αφιερώσετε λίγο χώρο, είτε σε ένα από τα τεύχη σας είτε σε πιο τακτική βάση.

Ευχαριστώ για το χρόνο σας,

Νίκος Μπατάλας

http://www.hack.gr/demo-gr

Φίλε μας,

Σε αυτό αλλά και στο επόμενο τεύχος θα αφιερώσουμε αρκετό χώρο στο CD-ROM μας για τη demo scene, ενώ θα παρακολουθούμε τακτικά το site σας, το οποίο ενδεχομένως να παρουσιάσουμε διεξοδικότερα σε ένα από τα προσεχή τεύχη, όπως εξάλλου πράξαμε και με το hack.gr. Η demo scene ενδιαφέρει το "PC Master" και υποσχόμαστε να είμαστε όσο το δυνατόν πιο κοντά στις εξελίξεις και τα σημαντικά γεγονότα που την αφορούν, τόσο στον ελληνικό όσο και στο διεθνή χώρο.

ΑΠΟ ΤΟ METAL ΣΤΟ... OPENGL

Hello guys, it's Finarfin again! (Ωχ, πάλι αυτός; :PPP)

Η αυτού μεγαλειότης, Σαρκ-Σατ, μου επέτρεψε να πάρω μέρος στον Holy War, αλλά γράφω πάλι γιατί συγχύστηκα με τον The Doctor, αλλά και για να κάνω κάποιες προτάσεις.

Προς The Doctor:

(α) Ρε παιδάκι μου, έχεις διαβάσει ποτέ στίχους metal τραγουδιού; Αν ναι, πού το 'δες το σατανιστικό; Αν μιλάς για Deicide κ.λπ., να σου πω ότι δεν θεωρώ την black είδος metal. Metal θεωρώ τους Blind Guardian, Iced Earth, Hammerfall και γενικά συγκροτήματα αυτού του στυλ. Όσο για τα εξώφυλλα με τις πεντάλφες, κάνε μια βόλτα από το www.mageia.cjb.net, όπου μπορείς να διαβάσεις την ιστορία αυτού του συμβόλου, που κάτι θεούσες (μη λέμε ονόματα :PPP) του έδωσαν τη σημερινή σημασία του.

(β) Η άλλη η (sic) κοτσάνα από πού προέκυψε; Ποιος σου είπε ότι είμαστε μάζα όταν χτυπιόμαστε; Είμαστε ξεχωριστές προσωπικότητες. Είπα (και ειπώθηκε κι από άλλους) ότι το metal είναι τρόπος ζωής. Και τα σκούρα ρούχα που αναφέρεις είναι μέρος αυτής της ζωής. Άντε, μην αναπτύξω τα πιστεύω μου, για εσάς τους "trendy", γιατί και θα είναι σαν βιβλίο το mail και θα ρίξω και το επίπεδο του περιοδικού...

Προτάσεις:

(α) Τι θα λέγατε για κάποιο αφιέρωμα στο OpenGL; Έχω ασχοληθεί μαζί του και μπορώ να πω ότι είναι κατά πολύ ανώτερο του DirectX.

(β) Επίσης, θα μπορούσατε να ασχοληθείτε μέσα από τη στήλη "Programming" (αυτό ισχύει και για το OpenGL) με την κατασκευή Web sites, που πιστεύω ότι είναι κάτι πολύ ενδιαφέρον.

Αυτά... Ουφ, πολλά είπα πάλι, και θα με αρχίσει στις φάπες το boss (Σαρκ-Σατ). Οι απειλές ισχύουν ακόμα! (Εδώ να σας εκμυστηρευτώ κάτι: Και τα αεροπλάνα εμείς τα στουκάραμε στους πύργους. Τι Ταλιμπάν και... ΤαλιΝoldor, αν έχεις ακουστά :PPP)

Φιλικά,

Finarfin

legolas16@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Λόγω γκαντεμιάς (όχι, δεν είμαι συγγενής του Μητσοτάκη) το finront@hotmail.com δεν λειτουργεί, οπότε τα κοσμητικά επίθετα που θέλετε να μου αποδώσετε στο legolas16@hotmail.com...

Υ.Γ. 2: Ξανά μανά: Tolkien, Blind Guardian και τα μυαλά στα κάγκελα!!!

Υ.Γ. 3: Plz, άρχοντα του Σκότους, δημοσίευσέ το, μικρό είναι, ή έστω απάντησέ μου για τις προτάσεις.

Φίλε μας,

Έχουμε παρουσιάσει πέρυσι, σε ένα εκτενές αφιέρωμα δύο τευχών, οδηγίες για να φτιάξετε δικό σας site. Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει ότι δεν θα επανέλθουμε, αφού άλλωστε γνωρίζουμε καλά πως το θέμα ενδιαφέρει πολλούς από εσάς. Για το OpenGL θα μελετήσουμε την πρότασή σου.

Τώρα, σε ό,τι αφορά τη χιλιοειπωμένη συζήτηση για "σατανισμό και metal", ε, εδώ που τα λέμε μάλλον είναι υπερβολή να υποστηρίζουμε πως καμιά σχέση δεν υπάρχει ανάμεσα στα δύο. Ουκ ολίγα metal συγκροτήματα και καλλιτέχνες έχουν συνδεθεί με το σατανισμό μέσα από τους στίχους των τραγουδιών τους αλλά και τα σύμβολα που χρησιμοποιούν ή τις δηλώσεις των μελών τους στον Τύπο. Αυτά είναι γνωστά, χωρίς ωστόσο να μπορεί να πει κανείς πως χαρακτηρίζουν το σύνολο των metal groups και των οπαδών τους. Οι περισσότεροι φίλοι της "σκληρής μουσικής", όταν λένε πως το "metal είναι τρόπος ζωής", αναφέρονται, εξάλλου, σε άλλα πράγματα που τους εκφράζουν και διαμορφώνουν τον τρόπο σκέψης τους.

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ όλα τα CDs με τα ROMs για το MAME μέχρι και την έκδοση v.055. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 0973-020573

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το Ultima 9 Ascension, original. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 0974-252899

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά τα The Dig, Star Wars: Masters of Teras Kasi, Star Wars: Shadows of the Empire, Privateer 2, Starcraft: Insurrection, X-Files: The Game, Journeyman Project 3 και τα Wing Commander 1-4. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο: 5818222, 0972-169796

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Atlantis 2, Amerzone, Ring, Grim Fandango, Zork Nemesis, Obsidian, Redjack, Tomb Raider 4, Last Express.
Ονομα: Βαγγέλης Καλλέργης
Τηλέφωνο: 5324735, 5820337

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια του Star Wars από 3.500 δρχ. και το Baldur's Gate 2: Shadows of Amn με 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέφανος Χατζηδημητρίου
Τηλέφωνο: 0251-40533

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα Desperados, Cossacks, Resident Evil 3, Zeus: Master of Olympus, Mech Commander 2 και άλλα από 2.000 έως 4.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεόδωρος Περιάλης
Τηλέφωνο: 2133075

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια και εφαρμογές για PC αντί 1.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Σκούρτης
Τηλέφωνο: 2532708, 0932-074763

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά adventures στο κουτί τους. Μεγάλη ποικιλία. Ανταλλαγές δεκτές.
Ονομα: Βαγγέλης Καλλέργης
Τηλέφωνο: 5324735

HARDWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Yamaha CDR400 6x4 SCSI μόνο 25.000 δρχ., SCSI CD-ROM Toshiba 10x μόνο 10.000 δρχ., κάρτα γραφικών Voodoo 2 12MB στο κουτί της μόνο 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 0973-020573

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Voodoo 2 (Creative) και MPEG μαζί με την AGP κάρτα 35.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος Λαμπόβας
Τηλέφωνο: 0938-924418
E-mail: peaceseeker@b-online.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Psion Series 5MX, 16MB, καλώδιο & software σύνδεσης με Η/Υ στο κουτί του με έξτρα παιχνίδια, προς 160.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλειος Παπαγγελής
Τηλέφωνο: 0945-198701
E-mail: vpapagg@tee.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ επεξεργαστής Athlon 800MHz + mainboard Asus A7V + 256MB SDRAM 133MHz 65.000 δρχ. και DVD Hitachi GD2500 + CreativeDxR3 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Μπίκας
Τηλέφωνο: 031-413704, 0972-334574

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτα γραφικών Diamond Viper 770 32MB, οθόνη Axion 15" αμεταχείριστη και Sidewinder Dual Strike. Πωλούνται μαζί ή ξεχωριστά. Η κάρτα γραφικών 20.000 δρχ., η οθόνη 40.000 δρχ. και το χειριστήριο 10.000 δρχ. Πωλείται ακόμα 24x Toshiba CD-ROM αντί 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεώργιος Πλιάτσιος
Τηλέφωνο: 0461-87575, 0972-192696

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Sega Saturn με δύο χειριστήρια και με τα παιχνίδια Tomb Raider, Resident Evil, Sonic, Sega Rally, NBA Live 98, Tunnel B1, μόνο 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης Κοσμόπουλος
Τηλέφωνο: 2010461

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Gameboy και Megadrive με αρκετά παιχνίδια σε τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Οδυσσέας Παρασκευόπουλος
Τηλέφωνο: 3240359
E-mail: panodyca@otenet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Gameboy Advance με ένα παιχνίδι 48.000 δρχ. και Game Gear με 9 παιχνίδια, τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Οδυσσέας Παρασκευόπουλος
Τηλέφωνο: 3240359
E-mail: panodyca@otenet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Nintendo 64 με δύο controllers, expansion pack και 15 κορυφαία παιχνίδια, όπως Zelda, Turok 2, Castlevania και άλλα. Τιμή 80.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αναστάσιος Τσιαμπούλας
Τηλέφωνο: 2704044 (πρωί)

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ οθόνες, PlayStations, CDs για Dreamcast, κινητά, σε πολύ καλές τιμές. Ο Στάθης ξαναχτυπά το "PC Master" με τις αγγελίες του. Τρέξτε! Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στάθης Βασσάλος
Τηλέφωνο: 4613107

Σύντομα θα μπορέσουμε, επιτέλους, να απολαύσουμε στις κινηματογραφικές αίθουσες την πιο πολυαναμενόμενη ταινία της δεκαετίας: Το "Lord of the Rings" είναι πια πραγματικότητα!

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr



LORD OF THE RINGS

Σύντομα ένας μαγικός κόσμος θα ξεδιπλωθεί στις κινηματογραφικές οθόνες μας.

Σκηνοθεσία
Peter Jackson

Σενάριο
Frances Walsh (Βασισμένο στο βιβλίο του J.R.R. Tolkien)

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Elijah Wood, Ian McKellen, Liv Tyler, Viggo Mortensen, Sean Astin, Cate Blanchett, John Rhys-Davies, Billy Boyd κ.ά.

Ο αγγλόφωνος πληθυσμός χωρίζεται σε δύο κατηγορίες: σε αυτούς που έχουν διαβάσει το 'Lord of the Rings' και στους υπόλοιπους!". Το "Lord of the Rings" είναι δημιούργημα του J.R.R. Tolkien και αποτελεί τη λογική συνέχεια του "Hobbit", ενώ είναι "χωρισμένο" θεματικά σε τρία μικρότερα βιβλία. Μέσα από τις σελίδες του ξετυλίγεται η μαγευτική ιστορία δύο ξωτικών, του Frodo και του Bilbo Baggins, τα οποία περνάνε χίλια δυο δεινά προσπαθώντας να γλιτώσουν από ένα πολύτιμο αντικείμενο που έχουν στην κατοχή τους: το ένα από τα δαχτυλίδια της δημιουργίας.

Ο Frodo είναι το "μικρό" ανίψι του Bilbo και έχει αρκετά καλές σχέσεις με το θείο του. Το "μικρό", βέβαια, είναι μια σχετική έννοια, αφού τα ξωτικά έχουν πολύ μεγαλύτερο μέσο όρο ζωής από τους ανθρώπους. Μια μέρα, λοιπόν, ο Bilbo αποκαλύπτει στο Frodo ένα ένοχο μυστικό του: Έχει στην κατοχή του ένα δαχτυλίδι με μαγικές ιδιότητες, το οποίο όμως δεν πρέπει κανείς να χρησιμοποιεί. Βλέπετε, ναι μεν το δαχτυλίδι χαρίζει μια μοναδική ικανότητα σε αυτόν που το φοράει, αποτελεί όμως ταυτόχρονα - όταν χρησιμοποιείται - ένα είδος "φάρου" για τις σκοτεινές δυνάμεις, των οποίων αφέντης είναι ο Sauron, ο οποίος θα κάνει τα πάντα για να το αποκτήσει. Αν καταφέρει να συμπληρώσει τη "συλλογή" του από τα 20, στο σύνολο, μαγικά δαχτυλίδια, ο κόσμος είναι καταδικασμένος.

Το "Lord of the Rings" δεν φαίνεται αρχικά κάτι εξαιρετικό. Έχουμε δει ήδη αρκετές ταινίες με όμοια σενάρια, από τον "Θρύλο" μέχρι το "Willow: Η οργή των θρύλων". Η αλήθεια, όμως, είναι πως αυτές οι ταινίες προσπαθούσαν να "πιάσουν το κλίμα" του "Lord of the Rings", το οποίο κανένας δεν είχε μέχρι σήμερα τα κότσια να δοκιμάσει να μεταφέρει στον κινηματογράφο. Και εδώ έρχεται και "κολλάει" ο **Peter Jackson**.

Οι περισσότεροι σίγουρα δεν γνωρίζετε το όνομα του σκηνοθέτη, αφού δεν συναγωνίζεται ονόματα όπως του Cameron ή του Spielberg. Ουσιαστικά, ο Peter Jackson είναι ένα από τα "μαύρα πρόβατα" της έβδομης τέχνης, αφού έχει σκηνοθετήσει ταινίες όπως το "Braindead" και το "Bad Taste", τα οποία κατατάσσονται στην κατηγορία ταινιών "Δ' και βγάλε διαλογής". Ταινίες splatter όπου το αίμα έπαιζε σημαντικότερο ρόλο από τους πρωταγωνιστές, τα έργα του Peter Jackson απέκτησαν το δικό τους μικρό κοινό και έστρεψαν το ενδιαφέρον της κινηματογραφικής βιομηχανίας προς αυτόν. Τελικά, αποδείχτηκε ο πλέον κατάλληλος για τη μεταφορά του "Lord of the Rings" στη μεγάλη οθόνη.

Αυτό που θα δούμε στον κινηματογράφο θα είναι, πρακτικά, ένα ασύλληπτο υπερθέαμα, όχι τόσο χάρη στα χρήματα που "έπεσαν" στην παραγωγή ούτε στους (πολύ καλούς) πρωταγωνιστές, αλλά στην ιστορία και την ατμόσφαιρα. Ο Peter Jackson συγκέντρωσε ένα επιτελείο του οποίου μόνο το τμήμα παραγωγής εφέ, μακετών κ.λπ. ξεπερνούσε κατά πολύ τα 200 άτομα. Καθένας από αυτούς λάτρευε τον παραμυθένιο κόσμο του Tolkien, ενώ όλα τα σχέδια της ταινίας δημιουργήθηκαν με βάση τις περιγραφές των βιβλίων. Ό,τι αντικείμενο υπάρχει στην ταινία δεν αποτελεί κάτι που μπορεί να βρει κανείς στα καταστήματα, αφού ακόμη και τα... ποτήρια που χρησιμοποιούν οι χαρακτήρες της ταινίας φτιάχτηκαν εκ του μηδενός.

Δεν θα συνεχίσω, αναφέροντας περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την ταινία και την παραγωγή. Το μόνο που έχω να πω είναι πως πολύ σύντομα, αν όλα πάνε καλά, ένας μαγικός κόσμος θα ξεδιπλωθεί στις οθόνες μας. Και αν, τελικά, η μεταφορά του βιβλίου στον κινηματογράφο είναι καλή, τότε μάλλον θα ξεχάσουμε όποια ταινία έχουμε δει μέχρι σήμερα. Υπομονή!



Η πρεμιέρα

Η παγκόσμια πρεμιέρα του "Lord of the Rings" θα γίνει στις 19 Δεκεμβρίου 2001. Το περιοδικό μας θα δώσει το "παρών" με την παρουσία του σε αυτήν (στα Village Center Αμαρουσίου), ενώ στο GameWeb θα διοργανωθεί, λίγες ημέρες πριν από την πρεμιέρα, μεγάλος διαγωνισμός Lord of the Rings με πλούσια δώρα. Μείνετε συντονισμένοι!

CINE news

✖ "K-Pax" ...ονομάζεται η νέα ταινία στην οποία πρωταγωνιστεί ο Kevin Spacey, τον οποίον απολαύσαμε στα "Συνήθεις Υποπτοι" και "American Beauty". Ο Kevin Spacey βρίσκεται σε ένα ψυχιατρικό άσυλο, υποστηρίζοντας πως είναι εξωγήινος και κατάγεται από τον πλανήτη K-Pax. Οι γιατροί αμφισβητούν τους ισχυρισμούς του και προσπαθούν να αποδείξουν πως υπάρχει ιατρικό πρόβλημα. Κατά περίεργο τρόπο, όμως, η υγεία των υπόλοιπων ασθενών αρχίζει να βελτιώνεται δραστικά.

✖ Εθνική τεράτων; ΠΑ-ΝΙ-ΚΟΣ γίνεται στο εξωτερικό με το "Monsters Inc.", την τελευταία ταινία της Pixar studios που μας είχε δώσει τα πολύ καλά "Bugs" και "Toy Story" 1 & 2. Το αξιοπερίεργο είναι πως η ταινία δέχεται ουδέτερα σχόλια ή τουλάχιστον αρκετά χειρότερα από το πρόσφατο "Shrek", αντιμετωπίζεται αρνητικά από πολύ κόσμο, αλλά γνωρίζει μεγάλη επιτυχία. Η προσωπική εμπειρία μου μού λέει πως οι ταινίες που ακολουθούν τέτοια πορεία στις κινηματογραφικές αίθουσες (αρνητικά σχόλια με πολλά εισιτήρια) είναι συνήθως εκπληκτικές (βλ. "The Crow" ή ακόμη και το 1ο "Star Wars" ή το "Alien", που αρχικά αντιμετωπίστηκαν αρνητικά). Ετοιμαστείτε, σύντομα στις κινηματογραφικές αίθουσες τα τέρατα θα βγουν από την ντουλάπα και το κρεβάτι μας και θα επιτεθούν!

✖ Jay & Silent Bob Strike Back. Στο εξωτερικό παίζονται ήδη οι νέες περιπέτειες του Jay και του Σιωπηλού Bob που είχαμε γνωρίσει στο μοναδικό "Clerks" και είχαμε απολαύσει στο "Chasing Amy". Οι δύο γνωστοί πρωταγωνιστές (έχουν πρωταγωνιστήσει και στο "Mallrats" που δεν έχει έρθει στη χώρα μας) σε αυτή την περιπέτεια προσπαθούν να εμποδίσουν τα studios της Miramax από το να γυρίσουν ταινία τις περιπέτειές τους. Στην υπόθεση εμπλέκονται τέσσερις μυστήριες γυναίκες - σε στυλ "Αγγελοι του Τσάρλι", ένας πίθηκος που έχει ξεφύγει από εργαστήρια πειραμάτων, ένας αστυνομικός με ευφυΐα στόκου και, φυσικά, τα alter ego των πρωταγωνιστών που θα "παίξουν τους ρόλους τους στην ταινία". Δυστυχώς η ταινία μάλλον δεν θα έρθει στη χώρα μας, αφού έχει κριθεί ως "πολύ αμερικανική", οπότε τυχεροί θα είμαστε αν κάποτε τη βρούμε σε video club.

THE ONE

Σκηνοθεσία
James Wong

Σενάριο
Glen Morgan & James Wong

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Jet Li, Carla Gugino, Jason Statham, Delroy Lindo

Ο ένας. Ο μοναδικός. Ο Βαράω και δέρνω (...στο περίπου). Ο νέος κυρίαρχος των πολεμικών τεχνών. Ο τίγρης και ο δράκος στην οικονομική συσκευασία του ενός (Rex; Κράτσμαν; Γιατί με κοιτάτε έτσι;). Ο **Jet Li**, κυρίες και κύριοι, επιστρέφει σε άλλη μία μοναδική ταινία ατελείωτων πλακωμάτων, σαπισμάτων και άλλων συνώνυμων της λέξης "δέρνω".

Σύντομα στις κινηματογραφικές αίθουσες θα μας τιμήσει με την παρουσία της άλλη μία ανούσια ταινία, από αυτές που με περίσσεια χάρη μοιράζουν απλόχερα τη διασκέδαση στους "διψασμένους" θεατές. Η ταινία αυτή, που ονομάζεται "Ο ένας" (δώστε προσοχή, γιατί στην ίδια ταινία υπάρχει και ο "δύος" και όχι μόνο!), δεν είναι πολύ διαφορετική από παλαιότερες ανούσιες ταινίες δράσης που είδαμε και μας διασκέδασαν. Οι κοινωνικοπολιτικές προεκτάσεις του προσωπικού δράματος του δικαστή Ντρεντ, που με μοναδικό ταλέντο ερμήνευσε ο Σταλόνε, οι υπαρξιακές ανησυχίες του μοναχικού πρεντέτορα (predator ντε!), καθώς και οι εκ βαθέων συζητήσεις σχετικά με καίρια πολιτιστικά ζητήματα που ανέπτυσσε ο Σο Κοσούγκι - για όσους παλαιούς έβλεπαν νιντζοταινίες - με τους συμπρωταγωνιστές του, όλα αυτά είναι λαμπρά παραδείγματα των βαθύτερων νοημάτων που κρύβονται πίσω από το "The One": κανένα!



Τρία, δύο, One και πάμε. Η νέα ταινία του Jet Li προβλέπεται να σπάσει ταμεία, αφού χαρακτηρίζεται από καταιγιστική δράση, τρομερά εφέ και... όμορφο πόστερ.

Ο Jet Li, ζηλεύοντας το Van Damme, το Schwargchennnegggerrt (πάντα είχα πρόβλημα να το γράψω στα αγγλικά) και το Θανάση Βέγγο, "παίζει" διαφορετικές εκδόσεις του εαυτού του στην ίδια ταινία με μοναδικό τρόπο. Βλέπετε, στην ταινία ο Jet Li πρέπει να αντιμετωπίσει μια διαφορετική έκδοση του εαυτού του, η οποία ταξιδεύει από σύμπαν σε σύμπαν και ξεκάνει τις "διαφορετικές εκδόσεις" του εαυτού του, παίρνοντας, με αυτό τον τρόπο, τις δυνάμεις τους. Κάτι σαν υπερδιαγαλαξιακός βρικόλακας, με μαύρη ζώνη στο καράτε δηλαδή!

Είναι πρακτικώς σίγουρο πως δεν είναι δυνατόν να μη διασκεδάσετε με μια ταινία όπου επί 85 λεπτά πέφτει κυνηγητό, ξύλο, κυνηγητό και περισσότερο ξύλο. Η μουσική της ταινίας, τύπου industrial, βοηθά στο να "αγριεύουν" κάποιες φάσεις της, ενώ σκηνή-"διαμάντι" στην ιστορία του κινηματογράφου είναι αυτή της τελικής μάχης μεταξύ του Jet Li και του... Jet Li, όπου ο ίδιος ηθοποιός πολεμά τον εαυτό του με απολύτως διαφορετικό πολεμικό στυλ! Η ταινία προβλέπεται άψογη, ειδικά αφού δεν θα μας απασχολήσει με τη δραματική μάχη του επαρχιώτη ενάντια στο κατεστημένο κατόπιν της μολύνσεως του αγαπημένου του βοσκότοπου από ραδιενεργά απόβλητα. Καιρός για διασκέδαση!

PC

New DVD Releases

- Το χάρισμα (The Gift)
- The way of the Gun
- Rosemary's Baby
- Quills: Η πένα της αμαρτίας
- The Mummy Returns
- Exit Wounds
- Almost Famous
- Bless the child

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία-Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ **"ΕΡΕΒΟΣ"**

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ

Η τελε-πιμάστερ-μάρκετινγκ χτυπάει και πάλι! Το νέο, απίστευτο, μοναδικό, απαράμιλλο (και απαράχλαδο) προϊόν της κοινοπραξίας Ericsson και Microsoft είναι εδώ! Διαθέτει, εκτός των κλασικών Yes, No, Clear, και τα Ctrl, Alt & Del. Ε, όλο και κάτι θα βρείτε να κάνετε με δαύτα! Πληροφορίες στον πλασιέ της γειτονιάς σας.



(Σ.Σ.: Λέτε να το πάρουν σοβαρά το όλο θέμα οι αναφερόμενες εταιρείες και να πλακωθούν στις μηνύσεις...)

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

20 ΒΑΘΜΟΙ

M	A	L	E	K	I	T	H	K	E	R	L	K	J	H	T	R	W	K	E
W	D	N	O	R	A	G	G	A	N	F	G	H	J	K	M	N	Y	U	D
I	E	W	R	T	F	D	D	R	A	U	G	K	C	A	L	B	V	R	F
T	C	H	S	D	B	L	O	O	D	B	A	N	N	E	R	E	E	L	G
C	O	I	E	R	T	G	F	N	D	E	B	V	C	X	S	D	R	V	H
H	L	P	E	R	T	G	F	D	R	A	U	G	Y	T	I	C	N	R	J
E	D	O	C	S	D	F	V	K	E	T	U	L	L	A	R	I	S	A	K
L	O	F	H	E	R	B	L	A	C	K	A	R	K	E	Y	U	I	N	H
F	N	A	I	E	F	G	H	R	O	N	D	W	R	T	G	F	D	E	A
C	E	G	M	A	S	S	A	S	S	I	N	S	G	F	K	D	S	T	R
A	S	O	E	F	G	D	G	G	A	B	R	I	E	L	C	G	F	H	G
U	D	N	R	D	H	R	G	H	Y	D	R	A	D	F	A	D	F	G	A
L	K	Y	A	C	A	D	R	G	F	D	S	E	R	T	L	R	T	G	N
D	O	D	F	U	R	I	A	N	P	O	I	S	O	N	B	L	A	D	E
R	U	E	R	T	P	S	E	A	O	F	M	A	L	I	C	E	D	F	T
O	R	S	D	F	Y	F	F	T	H	E	L	E	T	E	K	A	I	J	H
N	A	N	M	K	J	H	D	E	A	T	H	S	P	A	S	M	H	N	E
D	N	C	R	O	N	E	H	E	L	L	E	B	R	O	N	D	F	D	R
D	A	R	K	R	I	D	E	R	S	K	R	I	M	E	N	E	S	S	D
E	R	T	U	Y	M	O	R	A	T	H	I	L	E	X	E	I	S	D	S

ΘΕΜΑ: Οι Dark Elves του WarHammer.

1 MALEKITH
2 NAGGAROND
3 KAROND KAR
4 CHROND
5 HAG GRAEF
6 URIAN POISONBLADE
7 WITCH ELF CAULDRON
8 HARPY
9 BLACK ARK
10 BLACK GUARD
11 CITY GUARD
12 COLD ONES
13 DARK RIDERS
14 HAR GANETH
15 SEA OF MALICE
16 DEATH SPASM
17 BLOOD BANNER
18 WHIP OF AGONY
19 ASSASSINS
20 HYDRA
21 CHIMERA (Dimitri...)
22 WYVERN
23 MORATHI
24 KOURAN
25 CRONE HELLEBRON
26 TULLARIS
27 KURL VRANETH

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

"Εκπροσωπεί" αρκετές ξένες εταιρείες στην ελληνική αγορά.

1	2	3	4	5	6

1 Τι κοινό έχει ο Ολυμπιακός με τα χελιδόνια;
- A. Όσο και η ερώτηση με το γενικό θέμα της στήλης.
- B. Το χειμώνα βλέπει την Ευρώπη από πολύ μακριά...
- P. Χιχι...

2 Σε ποιο κάστρο "ανήκει" ο Ayden στο Heroes Of Might And Magic III;
- A. Dungeon
- B. WTC
- E. Hellfire

3 Σε ποιον ανήκει η ατάκα "Have you ever danced with the devil...;"
- S. Στους D-Devils
- A. Στον Jack "Joker" Napier
- Z. Στον Guybrush

4 Ποιος ήταν ο εχθρός της Gaia στο Final Fantasy: The Spirits Within;
- Q. Οι Talibans
- C. Φαντάσματα εξωγήινων πλασμάτων
- N. Ο Ifrit, ο Odin και ο Leviathan

5 Επαναστατική αλλαγή στο επερχόμενο νέο Heroes of Might and Magic.
- L. Η εμφάνιση νέας φυλής με υπέρτατο unit τον Kraaatsah, με το θανατηφόρο Whip Of Agony του
- O. Η άμεση συμμετοχή των ηρώων κατά τη διάρκεια της μάχης
- K. Η εμφάνιση μονάδων που διαθέτουν συνδυασμένες τις ιδιότητες μονάδων από παλαιότερα Homm

6 Το username του σκιτσογράφου μας για τις ανάγκες του mallcity
- V. Pastel
- L. Kavalet
- N. Markador

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


TRADE EMPIRES


BALLISTICS


SID MEIER'S CIVILIZATION III


REAL WAR


HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Χμ!

10 ΒΑΘΜΟΙ

Σαράντα πουλιά κάθονταν στα κλαδιά ενός τεράστιου πεύκου. Δυστυχώς, όμως, τα πουλιά αυτά βρίσκονται σε περιοχή μη προστατευόμενη από το κυνήγι και εντοπίστηκαν από έναν κυνηγό. Αυτός ύψωσε την καραμπίνα του και με απανωτούς πυροβολισμούς σκότωσε το ένα τρίτο του μισού από αυτά. Πόσα πουλιά έμειναν επάνω στο δέντρο;

Απ.: ____________________

Τι μας κάνουν 111 μήλα συν 29 πορτοκάλια;

Απ.: ____________________

17Νοεμβριάτικο

Και επειδή η εποχή σηκώνει "μακάβρια" ανέκδοτα (λίγο ο χειμώνας, λίγο η επέτειος), ιδού ένα που "ήρθε και έκαστε" τέλεια. (Οποιαδήποτε ομοιότητα με γεγονότα που συνέβησαν στα γραφεία του περιοδικού είναι απολύτως ηθελημένη!:)

Επί δικτατορίας κάποιος βρίσκεται έξω από ένα σπίτι και φωνάζει:

- Μωρήηηηηη, μωρήηηηηηηη...

Περιμένει λίγο, δεν του απαντάει κανείς, οπότε συνεχίζει:

- Μωρήηηηηηηηηη, μωρήηηηηηηηηηη...

Κάποιος περαστικός πλησιάζει από περιέργεια και ρωτάει:

- Με συγχωρείτε, αλλά ποιον φωνάζετε;
- Τη γυναίκα μου.
- Δεν θέλω να σας κάνω παρατήρηση, αλλά το βρίσκετε σωστό να φωνάζετε έτσι τη γυναίκα σας;
- Ακου να δεις, αν θες φώναξέ την εσύ. Ελευθερία τη λένε...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 146. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 21 Ιανουαρίου 2002, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 28η Δεκεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 149. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Μαρτίου 2002. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στη Γεννάδειο Σχολή και την Compupress A.E.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί ταχυδρομικώς, με δικά μου έξοδα

☐ **Ναι** ☐ **Οχι,** ***θα περάσω να το πάρω ο ίδιος***

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 143 — ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2001

MULTI QUIZ

Μία White Dragon με άγριες διαθέσεις στον κόσμο του Everquest.

1	2	3	4	5	6	7
L	A	D	Y	V	O	X

1 Το 1ου επιπέδου epic όπλο για τον Paladin στο Ever Quest
- M. Holy Hand grenade
- T. Soul Ice
- L. Soul Fire

2 Ο πρωταγωνιστής του Vampire The Masquerade: Redemption
- Q. Michael
- L. Βαγγέλης
- A. Christoff

3 Ποιος είναι ο reviewer του Χρυσού Ιππότη (τ. 135)
- T. Ο Δημήτρης "Better Dead Than Red" Γεωργιάδης
- D. Ο Δημήτρης "Red Or Dead" Ιωαννίδης
- L. Η Σαπφώ Νοταρά

4 Ποια η επόμενη μεταβλητή μετά την "x"
- V. Η "z"
- L. Η "n"
- Y. Η "y"

5 Ο πρωταγωνιστής του τελικού βίντεο του Lord Of Destruction
- W. O Baal
- Q. O χαρακτήρας σας
- V. O Thyrael

6 Τα παιδιά του Ζεβεδαίου ποιον είχανε πατέρα;
- Q. Τη μητέρα τους
- O. Τον πατέρα τους
- L. Τον κουμπάρο

7 Τι ομάδα εξακολουθεί να είναι το "PC Master";
- X. ΠΑΟΚ
- L. ΑΕΚ
- M. Ακράτητος

Χμ!

Η Θανασάγγελα ήταν άλογο και ετοιμόγεννη όταν έσπασε το πόδι της.

Οι νικητές κερδίζουν 8 STAR WARS GAMES προσφορά της DIONIC

- ΔΡΟΥΓΚΑΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΤΣΙΤΗΡΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ, Ν. ΕΠΙΒΑΤΕΣ - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
- ΓΚΟΥΤΑΚΗ ΜΥΡΩΝΑ, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
- ΛΥΚΙΔΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΠΑΤΡΑ
- ΤΣΟΥΚΑΡΕΛΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΓΙΑΣΟΣ - ΛΕΣΒΟΣ
- ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΙΔΟΥ ΔΑΦΝΗ, ΜΑΡΟΥΣΙ
- ΒΕΤΤΑΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, ΣΑΜΟΣ
- ΚΟΥΤΣΟΥΜΠΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΘΗΝΑ

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC



STAR TREK DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS



OFF-ROAD REDNECK RACING



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



PATRICIAN II

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

T	H	E	D	I	G	D	E	V	I	L	I	N	S	I	D	E	E	S	F
A	R	I	D	D	L	E	O	F	T	H	E	S	H	I	N	X	D	R	G
Q	T	N	A	S	S	O	S	B	A	L	D	U	R	S	G	A	T	E	U
D	S	L	P	A	C	M	A	C	M	I	I	I	U	I	O	P	N	D	E
A	Q	U	A	K	E	A	R	E	N	A	S	U	A	H	J	K	L	A	N
R	E	J	F	N	Q	W	E	R	T	Y	C	T	G	B	F	G	A	V	U
E	D	A	V	J	T	E	R	T	Y	U	W	G	T	F	L	S	G	N	T
D	C	N	B	U	H	I	Z	X	C	V	O	B	G	D	D	O	E	I	R
A	T	E	Y	Q	U	E	S	T	F	O	R	G	L	O	R	Y	O	D	O
L	G	S	Q	W	E	R	Y	B	N	M	L	R	T	Y	U	I	F	I	F
E	B	F	D	F	G	H	S	H	J	K	D	R	T	Y	C	V	E	P	F
R	Y	A	D	F	G	E	T	Y	U	I	N	Y	H	N	J	K	M	U	O
T	H	E	L	O	N	G	E	S	T	J	O	U	R	N	E	Y	P	T	R
Q	W	E	R	A	V	C	M	X	C	V	I	Y	U	I	O	P	I	S	E
T	G	B	S	C	V	B	S	Y	U	B	R	O	O	D	W	A	R	I	I
T	G	N	Y	U	I	O	H	C	H	E	S	S	M	A	S	T	E	R	D
R	I	F	F	A	L	L	O	U	T	T	A	C	T	I	C	S	S	V	L
F	G	I	A	N	T	S	C	I	T	I	Z	E	N	K	A	B	U	T	O
V	B	Y	U	M	O	N	K	E	Y	I	S	L	A	N	D	I	O	K	S
H	G	N	I	Y	D	N	U	S	R	E	K	R	A	B	E	V	I	L	C

PC master ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ *12 τεύχη*

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 63.39 € - 21.600 δρχ. ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ 93.91 € - 32.000 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 56.35 € - 19.200 δρχ.
❑ ΕΤΑΙΡΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 108.58 € - 37.000 δρχ. ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ 108.58 € - 37.000 δρχ. ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ______

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ______ E-MAIL ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο ______ ❑ τραπεζική επιταγή Νο ______

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ______

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ______ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ______

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.................. ΗΛΙΚΙΑ..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.......... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.......... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 2.000 δρχ. - 5.87 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

PC master ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

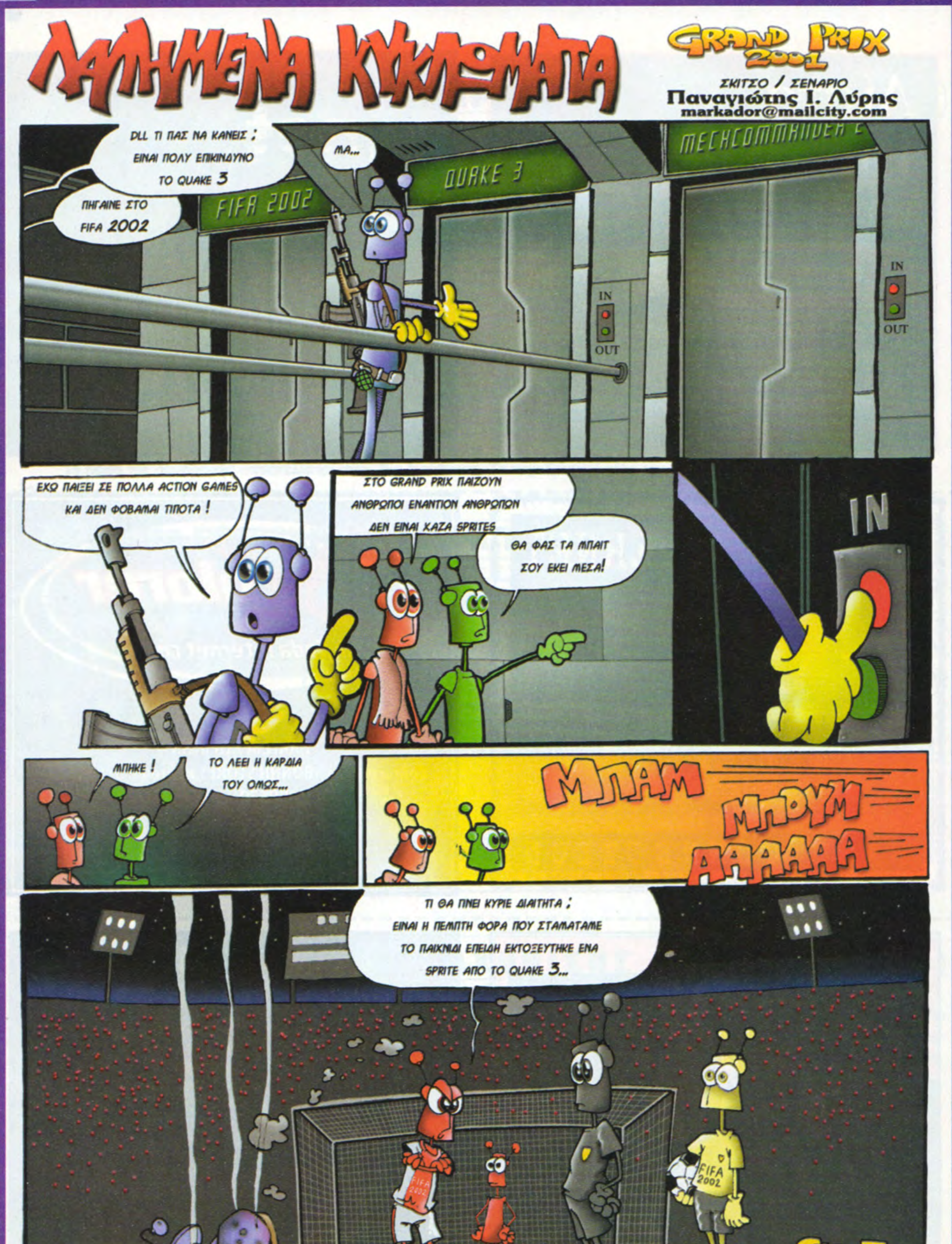
Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........
ΗΛΙΚΙΑ.......... ΤΗΛ.......... E-MAIL ADDRESS..........

Λίστα InterNet Cafés του PC master

Αν είστε ιδιοκτήτης Internet café και θέλετε να σας καταχωρίσουμε στη λίστα των Net cafés του "PC Master", παρακαλώ επικοινωνήστε με την κα Θεοδοσίου στο τηλέφωνο 9238672-5 ή στο e-mail: aspa@compupress.gr



ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
GRAND PRIX 2001
ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ
Παναγιώτης Ι. Λύρης
markador@mailcity.com
DLL ΤΙ ΠΑΣ ΝΑ ΚΑΝΕΙΣ ; ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΤΟ QUAKE 3
ΠΗΓΑΙΝΕ ΣΤΟ FIFA 2002
ΜΑ...
FIFA 2002
QUAKE 3
MECHCOMMANDER
IN
OUT
ΕΧΩ ΠΑΙΞΕΙ ΣΕ ΠΟΛΛΑ ACTION GAMES ΚΑΙ ΔΕΝ ΦΟΒΑΜΑΙ ΤΙΠΟΤΑ !
ΣΤΟ GRAND PRIX ΠΑΙΖΟΥΝ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΖΑ SPRITES
ΘΑ ΦΑΣ ΤΑ ΜΠΑΙΤ ΣΟΥ ΕΚΕΙ ΜΕΣΑ!
IN
ΜΠΗΚΕ !
ΤΟ ΛΕΕΙ Η ΚΑΡΔΙΑ ΤΟΥ ΟΜΩΣ...
ΜΠΑΜ
ΜΠΟΥΜ
ΑΑΑΑΑΑ
ΤΙ ΘΑ ΠΙΝΕΙ ΚΥΡΙΕ ΔΙΑΙΤΗΤΑ ; ΕΙΝΑΙ Η ΠΕΜΠΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΤΑΜΑΤΑΜΕ ΤΟ ΠΑΙΚΝΙΔΙ ΕΠΕΙΔΗ ΕΚΤΟΞΕΥΤΗΚΕ ΕΝΑ SPRITE ΑΠΟ ΤΟ QUAKE 3...
FIFA 2002
FIFA 2002
SHUT DOWN